Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich OS 37,- • Schweiz sfr. 4,90

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

...DAS ZEITLOSE ERLEBNIS...

ANTARES

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

4 DISKETTEN

SPIELSTAND ABSPEICHERBAR

INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG

AUF HARDDISC INSTALLIERBAR

2 MEGABITE GRAPHIKEN

SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Editorial

Herzlich Willkommen zur neuen Play Time!

Diesmal Thema Nr.1: Der Preis ist heiß!
Nach den ersten beiden Nummern zum "Schnupper-Preis" von einer Mark, erscheint Play Time ab sofort zum full-price von DM 4,90. An diesem konkurrenzlos günstigen Preis wird sich auch in absehbarer Zeit nichts ändern. Versprochen ist versprochen! Wenn das mal keine gute Nachricht ist: Jeden Monat weit über 100 Seiten, randvoll mit Hard- und Software News, Rollenspieltests, Tips + Tricks, Leserbriefe, Poster, Computerspieltests für alle gängigen Formate, Konsolengames etc.. All das und einiges mehr, für weniger als fünf Mark. Oder, wie Atari in diesem Fall zu sagen pflegt: "Power without the Price".

Ein herausragender Inhaltspunkt dieser Ausgabe, ist zweifelsohne das Special über "Vertuality". Dieses System aus Monitorbrille und Powerglove lässt die Herzen der Spiele-Freaks höher schlagen: Eintauchen in vom Computer generierte Welten. Abgeschirmt von der Aussenwelt, erleben was die Software dem Spieler vorgaukelt. Was kann das System der "virtuellen Realität"? Wie weit ist es Entwickelt? Welche Software wird es geben? Lesen Sie nach was die Redaktion für Sie recherchiert hat.
Ansonsten wünsche ich Ihnen wieder viel Spaß, bei der Lektüre Ihrer neuen Play Time.

INH

AUSGABE 3

NEWS

Die aktuellen Software-News 6/8

RUBRIKEN

Die Wertungen 7
ECTS Show Report 10
Up Periscope 16
Virtuality 21
Dungeons and Dragons 26
U-Boot-Special 54
Unter der Lupe 92
Tips & Tricks 94
Top Ten 122
Film des Monats:
Highlander 2 124
Leserbriefe 125
Inserentenverzeichnis 129
Impressum 129
Vorschau 130

SPIELETEST

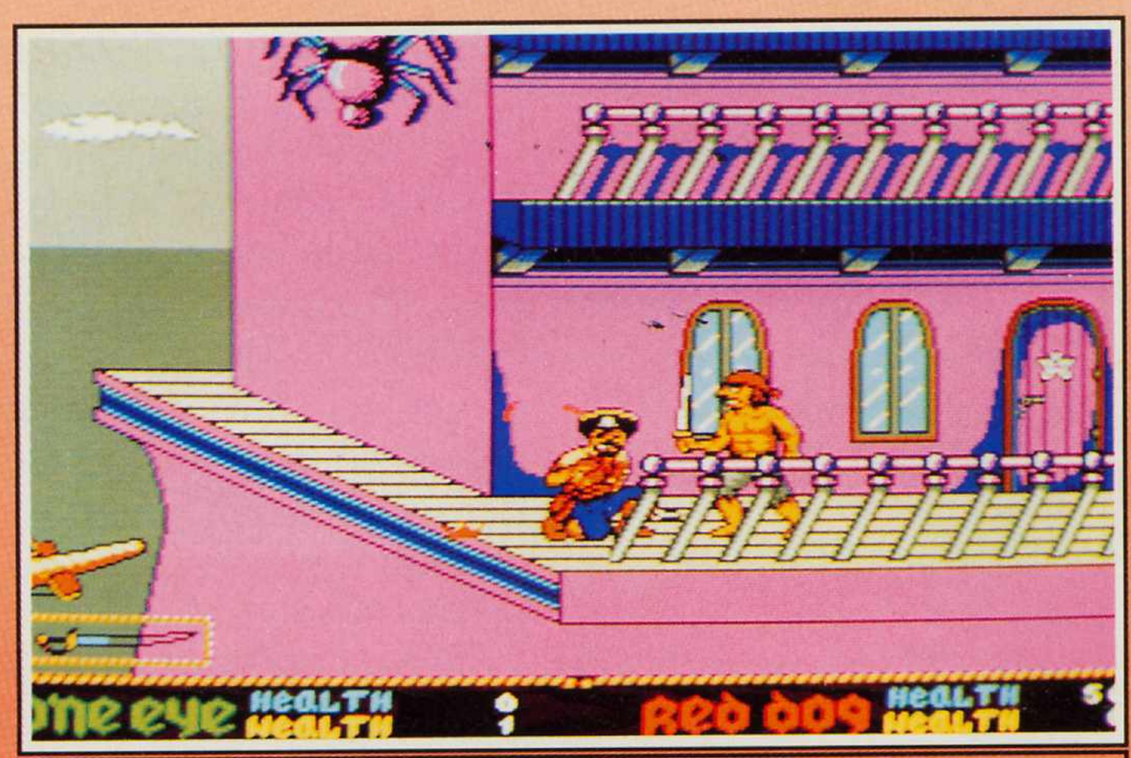
Gauntlet 3D (spieletests) 28
Skull & Crossbones 32
Megatraveller I 34
Famous Five 36
Shadow Warrior 38
Super Cars II 40
Blue Max 42
Galactic Empire 44
Monster Compilation 46
Mercs 48
Heart of the Dragon 50
Joe Montana Football 52
Metal Masters 58
International Icehockey 60
Lexicross 62
Quest for Glory 2 64
Gods 69
Winning Team Compilation 70
Das Boot 72
Battlescape Double Pack 74
Power up Compilation 75
Killing Game Show 76
Navy Seals 77

Jede Menge Konsolen-Spiele ab Seite 102

Joe Montana Football - besser als TV-Sports-Football? Seite 52.

ALT

• JULI 1991



Hält Skull & Crossbones, was die Werbung uns versprach? Anworten auf Seite 32.

Gods Seite 69: Das "göttliche" Spiel der Bitmap-Brothers.

SPIELETEST

Sarakon 78
Coin up Hits II 80
Duck Tales 82
Goofy´s Railway Express 83
Mickey´s Runawy Zoo 84
Donald´s Alphabet Chase 85
4-D Sports Driving 86

BUDGET SOFTWARE

Die besten Budget Spiele 88

KONSOLEN

Mega Drive
- Mickey Mouse 102
- Moonwalker 104

Game Boy
- Chessmaster 106
- Parodius 108
- Solomons Club 107

NES
- Dr. Mario 111
- Pin-Bot 110
- Super Mario Bros. 2 112

LYNX
- Ms. Pac-Man 116
- Paperboy 114
- Rygar 117
- Shanghai 115

PC-Engine
- Alice II 118
- Motoroader 119
- Thunderblade 120

ROLLENSPIELE

Rollenspiele
- Battletech 127
- Vikings 126
- Tips zu Shadow-Run 127

NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••

• NEWS •

NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••

Behalten Sie diese Sparte im Auge, denn hier präsentieren wir Ihnen das Neueste in Sachen Home Entertainment. Kerry Evans bewahrt Sie davor, daß Sie sich einfach auf eine Couch schmeißen, indem sie Ihnen ein paar Ideen gibt, wie man ein aktiver Spielefan wird!

US GOLD SEGA HELPINE

Da diese Firma neulich ein ganzes Bündel Sega Games veröffentlicht hat, weitere sollen folgen, so schien es doch vernünftig, eine Sega Cartridge Helpline zu schaffen.

Da sie 24 Stunden und 7 Tage die Woche geöffnet ist, so bleibt kein bißchen Zeit mehr für Unklarheiten. Am Anfang werden Ihnen Spieletester Hinweise und Tips für Indiana Jones, Impossible Mission, Paperboy und Gauntlet geben. Zusätzlich gibt es Infos über neue und kommende Veröffentlichungen, Werbeveranstaltungen, Ereignisse und Wettkämpfe. Hängen Sie also um 3 Uhr morgens im 5. Level Ihres Lieblingsspiels fest, warum sollten Sie dann nicht US Gold anrufen, unter der Nummer 0839 654 274 ? Wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist, dann sollten Sie sich besser verstecken, wenn Ihr Vater die Telefonrechnung erhält.

TOYS FOR ALL

Haben Sie eine kleine Schwester, die Sie in einer realistischen Welt spielen lassen wollen, oder einen kleinen Brunder, der Mann genug ist, um mit Puppen zu spielen, dann sollten Sie Anfang 1992 nach Shani Ausschau halten. Leider wird Shani in kommenden Jahren zu einem Sammlerstück werden, da der Hersteller Mattel sie beschreibt als: '...die erste, realistisch geformte schwarze Puppe.' Trotz der Tatsache, daß die Menschen nicht-weißen Ursprungs einen riesigen Teil der Erdbevölkerung darstellen, so gibt es doch relativ wenig schwarze Puppen, mit denen jene spielen und sie dabei nach ihren eigenen Weltanschaungen ausstaffieren können. Davon abgesehen, wäre es doch erfreulich, einen reichhaltigeren Markt zu haben, der die multikulturelle Welt, in der wir leben, widerspiegelt. Im Gegensatz zu der schon frßher erschienenen schwarzen Barbie Puppe, die einfach nur schwarz gefärbt ist, aber dennoch westeuropäische Gesichtszüge besitzt, hat Shani eine eigenständige Form. Man erwartet, daß sie die schwarze Kultur besser repräsentiert.

MINDSCAPE WORK MIRACLES

Wenn Sie beim Klavierspielen, genau wie ich, nicht wissen wohin mit den vielen Fingern und Daumen, dann wird Ihnen der Privatlehrer von Mindscape schon auf die Sprünge helfen (genauere Informationen im European Computer Trade Show Report). Die Nintendo Version wird im September, die PC und Amiga Versionen um Weihnachten herum erscheinen. Gleichzeitig sind Werbeaktionen im Fernsehen für Weihnachten geplant, sowohl in Frankreich und Deutschland, als auch in Großbritannien. Also benehmen Sie sich anständig, sonst erfahren Sie nie, was der Nikolaus Ihnen in den Strumpf stecken wird.

PSYGNOSIS No. 1 IN EUROPE

Software Herausgeber des Jahres, bestes Computerspiel (Lemmings), beste Graphik (Shadow Of The Beast II), bester Sound (auch für Beast), bestes Action Game (Killing Game Show), originellstes Spiel (Lemmings),... die Liste der Auszeichnungen für die Firma der erstaunlichen Kunstwerke scheint endlos zu sein. Die European Computer Leisure Awards wurden im Hippodrome, in London, am 14.April vergeben, und so weit es Psygnosis betrifft, war es Wert diese Nacht mitzuerleben, obwohl der Red. mir erzählte, daß sie in einem Fiasko ausuferte. Die Auszeichnungen wurden unter 32 internationalen Titeln vergeben, die aus 12 Ländern stammten, obwohl die Mehrheit der UK Anwärter nur von einem Herausgeber kamen. Psygnosis erhielten nur Belohnungen, aber die Zeremomie selber geriet ein bißchen durcheinander, da die Gewinner anderer Preise keinen Repräsentanten hatten, der ihre Beute in Empfang genommen hätte. Noch konfuser wurde es, als Masashi Hirabayashi, der Redakteur von Log-In, verkündete, daß 'Powermonger' der Gewinner sei, sein Englisch aber nicht ausreichte, uns zu sagen, in welcher Kategorie es ge-

Bestes Computer-Spiel des Jahres. Lemmings

Lesen Sie weiter auf Seite 8

DIE BEWERTUNGEN

Die Symbole für...

Abenteuerspiele

Actionspiele

Brett- und Rollenspiele

Hardware

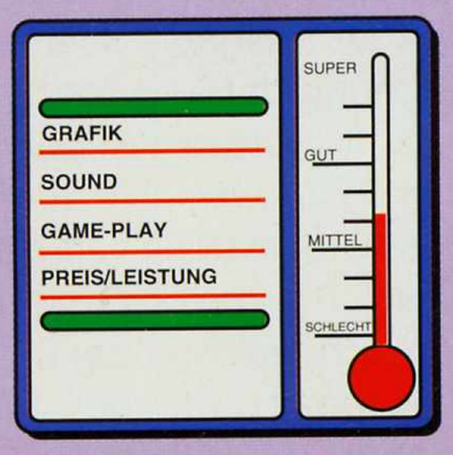
Lehrprogramme

Low Budget Spiele

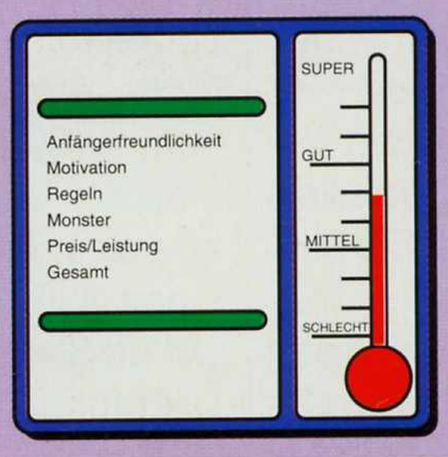
Simulationen

Sportspiele

Die Bewertungsblöcke...



Es gibt zwei verschiedene Bewertungsblöcke. Links für Computerspiele, rechts für Rollenspiele.
Sie zeigen Ihnen auf den ersten Blick, was Sie von einem getesteten Spiel zu halten haben.



Die Frösche...

Super

Gut

Mittel

Schlecht

Jeder Spieletest ist in Play Time nach einem ausgeklügeltem System aufgebaut. Da sind zum einem die seitlichen Markierungen, die Ihnen helfen, schneller die gewünschte Rubrik zu finden.
Die Symbole am Anfang jedes neuen Tests verschaffen Ihnen sofort die wichtigsten Informationen über den Hersteller, den Preis, das System und natürlich das Spiel-Genre.
Der Bewertungsblock am Ende des Testberichts zeigt Ihnen auf einen Blick, was Sie von diesem Game zu halten haben. Lacht der Frosch, gut für das Softwarehaus - ansonsten vergessen Sie´s lieber gleich wieder - das Spiel ist dann nicht unbedingt empfehlenswert.

wonnen hatte! Nächstes Mal soll er sich einen Sprachführer mitbringen.

DUELING WITH MICROPROSE

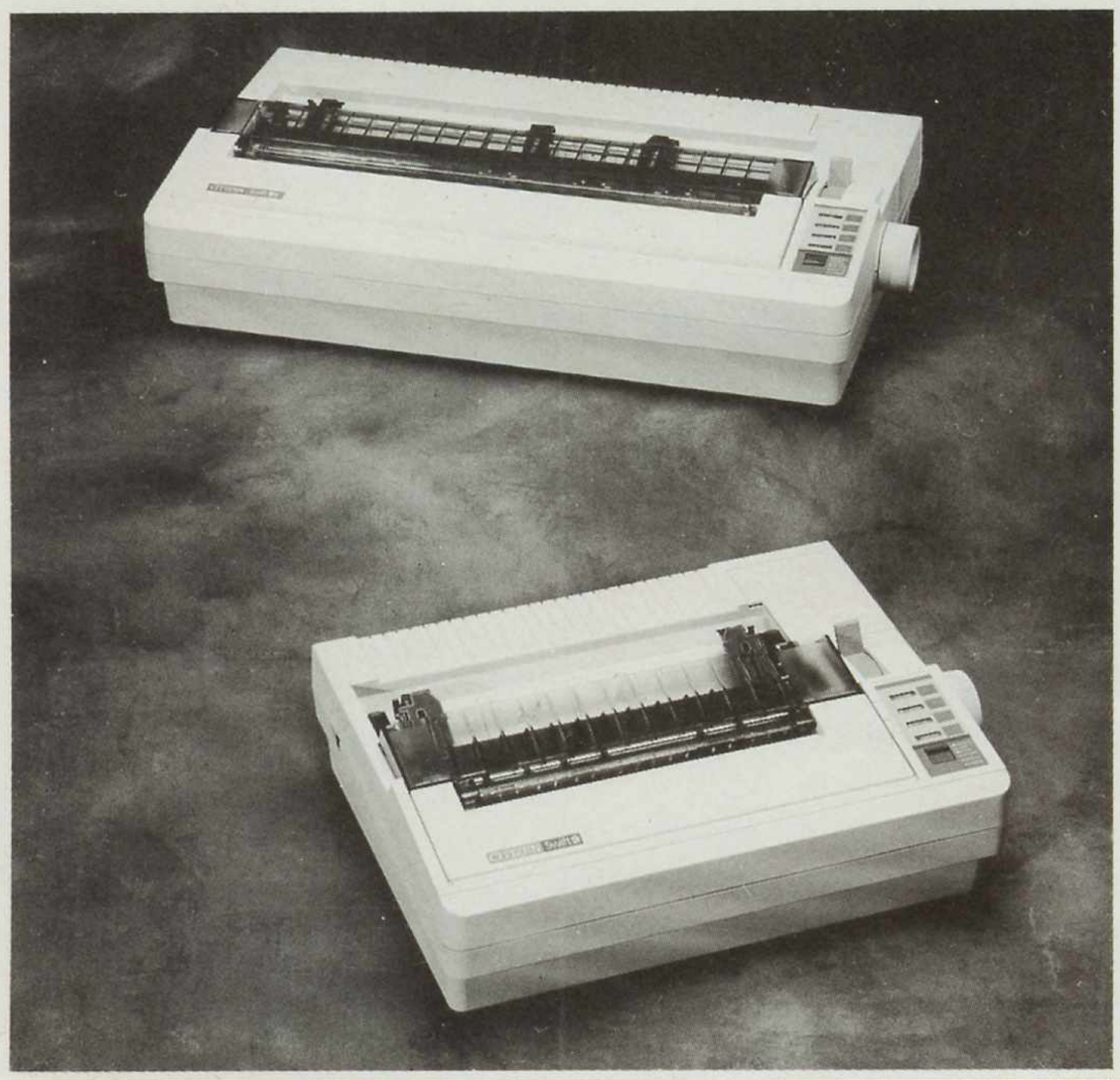
Sind Sie ein Fan von Arcade-Simulationen, dann ist Microprose's erster Versuch eines Luftkampfspiels es wert, daß Sie Ihre Sommerferien damit verbringen, es zu spielen.
Zusätzlich zu dem One Player Mode gegen den Computer, besitzt Air Duel eine Reihe verschiedener Two Player Modi. Die beiden Spieler können Seite an Seite an Bord der gleichen Maschine spielen, wobei der Bildschirm auf Wunsch entweder horizontal oder vertikal aufgeteilt wird. Ist Ihnen das zu langweilig, so können Sie die zwei Flugzeuge mit einem Kabel verbinden, und sehen dann den ganzen Bildschirm auf einmal. Der Zweck dieser Optionen ist einleuchtend: sie sollen ein Fliegeras werden, und alles umhauen, was auf Sie zugeschleudert kommt. Fegen Sie Ihre Gegner einfach mit Ihren Maschinengewehren, Raketen und Laserkanonen weg. Passen Sie aber auf, denn gelingt es Ihnen nicht, Sprit nachzutanken, dann enden Sie so wie Gelee, das aus dem Fenster eines Hochhauses geschmissen wird. Die 3D Landschaft, durch die Sie fliegen ist realistisch proportioniert, ebenso wie die akrobatischen Stunts. Genießen Sie Blackpool, das Rheinland oder die italienische Riviera am Computer, anstatt dort in Ihren Ferien hinzufahren. Mit Microprose müssen Sie sich jedoch nicht duellieren, damit sie eine Version für Ihren Rechner herausbringen, denn Air Duel läuft auf allen vier Systemen.

CITIZEN MAKES AN IMPACT

Vergewissern Sie sich, daß Ihr Schlafzimmer immer aufgeräumt ist, und erledigen Sie die stumpfsinnige Hausarbeit immer gewissenhaft.
Mal ganz abgesehen davon, daß Ihre Mutter denkt, daß Sie Drogen oder etwas anderes nehmen, wird sie einen Schock erleiden, wenn Sie sie um die 990 DM bitten, um sich den neuen Swift 9-Nadel Drucker zu kaufen. Aber sie wird Ihnen zustimmen. Der Drucker ist ideal für alle heranwachsenden Künstler und Herausgeber, da er eine hohe Auflösung von 240 dpi bietet. Dies bringt detaillierte Zeichnungen und Illustrationen mit einer Qualität aufs Papier, die einem 24 Nadler kaum nachsteht. Ein als Option erhältliches Colour Kit besteht aus 256 Farben, die selbst den eintönigsten aller Tage aufhellen. Dies erhöht den Preis noch um ca. 120 DM, aber Sie können sich ja anbieten, auch noch das Bügeln freiwillig zu übernehmen. Standard IBM und Epson Emulationen sind eingebaut, daher ist dieses Produkt kompatibel zu den meisten Rechner, die auf dem Markt sind. Da ich ein bißchen Angst vor der Technik habe, ist das, was ich am meisten an diesem Gerät mag, die leichte Bedienung. Sämtliche Funktionen werden durch Schieberegler auf dem Control Panel ausgewählt, das Sie genau darüber informiert, welche Tricks der Drucker an welcher Stelle des Druckvorgangs anwendet. Am besten Sie fangen schon mal mit dem Schlafzimmer an, da der Swift schon in diesem Monat herauskommt. Rufen Sie doch mal Citizen's Customer Response Desk unter:
(UK) 0895 72621 an.

FUN SCHOOL 4

Fans der sehr erfolgreichen Fun School Reihe, die von Mandarin Software produziert wird, sind wahrscheinlich daran interessiert zu wissen, daß sie viele Freunde hat, da sich dieses hochwertige Bildungspaket bis heute schon 250000 mal verkauft wurde. Fun School 4 tritt also in große Fußstapfen, und wird diesen Herbst in den Regalen stehen. Die neueste Fun Ausgabe bietet sechs weitere Programme, die die drei Hauptaltersstufen ansprechen, und die Anforderungen werden selbstverständlich weiterhin in Einklang mit den National Curriculum Guidlines (Lehrplänen der englischen Schulen) stehen. Wenn das Produkt auf dem Markt erscheint, haben Mandarin ihre Identität schon gewechselt, und nennen sich Europress Software. Chris Payne wird aber weiterhin an der Spitze stehen. Grund genug also, sich ein ein Exemplar davon zu kaufen.



Citizen´s neuer Swift 9 x computer printer, ermöglicht nun auch das Drucken in Querformat.

Das Fun School Development Team: Chris Payne (Managing Director Green Tie), Richard Vanner (Development Manager Glasses) and Peter Lee (Project Coordinator)

Tel.: 089-4 48 93 89

GAMEBOY

Gamelight	29,00
Magnifier	29,00
Amplifier	29,00
Lightboy	59,00
Gürteltasche	23,00
Koffer	29,00
Protector	39,00
Batman	59,00
Bubble Bobble	59,00
Castlevania	69,00
Chase HQ	59,00
Choplifter II	69,00
Double Dragon	65,00
Duck Tales	69,00
Final Fantasy	79,00
Ghostbusters	69,00
Gremlins II	65,00
Hatris	65,00
Klax	49,00
Lucky Monkey	65,00
Mickey Mouse II	69,00
Ninja Advent.	59,00
Ninja Turtles	59,00
Nobunagas	79,00
Parodius	65,00
Ponkotsu Tank	65,00
Probotector	69,00
R-Type	69,00
Soccer	69,00
Solomons Club	65,00
Sumo Fighter	69,00
Torpedo Range	69,00
Zeoth	65,00

SEGA MEGA

Joystick	49,00
Aeroblaster	99,00
Alien Storn	99,00
Arrowflash	49,00
Atomic Robokid	79,00
Axis	49,00
Batman	99,00
Bonanza Brother	99,00
Dangerous Seed	79,00
Devil Crush	99,00
Dick Tracy	79,00
Dynamite Duke	69,00
Elemental Master	79,00
E-Swat	49,00
Fatman	49,00
Gaiares	99,00
Ghostbusters	49,00
Gynoug	89,00
Hard Driving	69,00
Hellfire	49,00
Ka-Ge-Ki	79,00
Klax	59,00
Magical Hat	69,00
Mickey Mouse	69,00
Monsterlair	59,00
Ringside Angel	79,00
Shadow Dancer	69,00
Strider	69,00
Tiger Heli	99,00
Verytex	99,00
Volleyball	79,00
Wardener	99,00
Zero Wing	99,00

GAME GEAR

Columns	49,00
Fantasy Zone	69,00
G-Loc	59,00
Golf	69,00
Mappy	59,00
Mickey Mouse	69,00
Skweek	69,00
The GG Shinobi	69,00
The Wall of Berlin	69,00
Wonderboy	49,00
weitere Spiele lieferbar	

PC ENGINE

1942	89,00
Bonze Advent.	89,00
Final Match Tennis	89,00
Mr. Heli	59,00
Populous (CD)	99,00
R-Type	59,00
Violent Soldiers	69,00
weitere Spiele lieferbar	

SUPER FAMICOM

Actraizer	129,00
Augusta Golf	139,00
Baseball	139,00
Big Run	109,00
Final Fight	139,00
Populous	89,00
Ultraman	109,00
weitere Spiele lieferbar	

AMIGA

Armour Geddon	59,00
Bandit Kings	89,00
Brat	59,00
Buck Rogers dt.	89,00
Chuck Rock	59,00
Eye of Beholder	75,00
Gods	65,00
Hillstreet Blues	69,00
Monkey Island dt.	75,00
Railroad Tycoon	85,00
Sim City + Populous	75,00
Skull & Crossbones	69,00
Stellar 7	59,00
SWIV	59,00
Turrican II	59,00
Wonderland	89,00

MS-DOS

A.T.P.	89,00
Bandit Kings	89,00
Elite Plus	89,00
Eye of the Beholder	75,00
F 29 Retaliator	75,00
Great Courts 2	69,00
Jetfighter II	89,00
Lemmings	85,00
Monkey Island VGA	89,00
Secret Missions 2	39,00
Sim Earth dt.	99,00
Space Quest 4	89,00

Versand per Nachnahme
(auch Ausland)

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MÜHLDORF-ÖSTERREICH

...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Ladenverkauf und Versand in:

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44 /Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz /Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

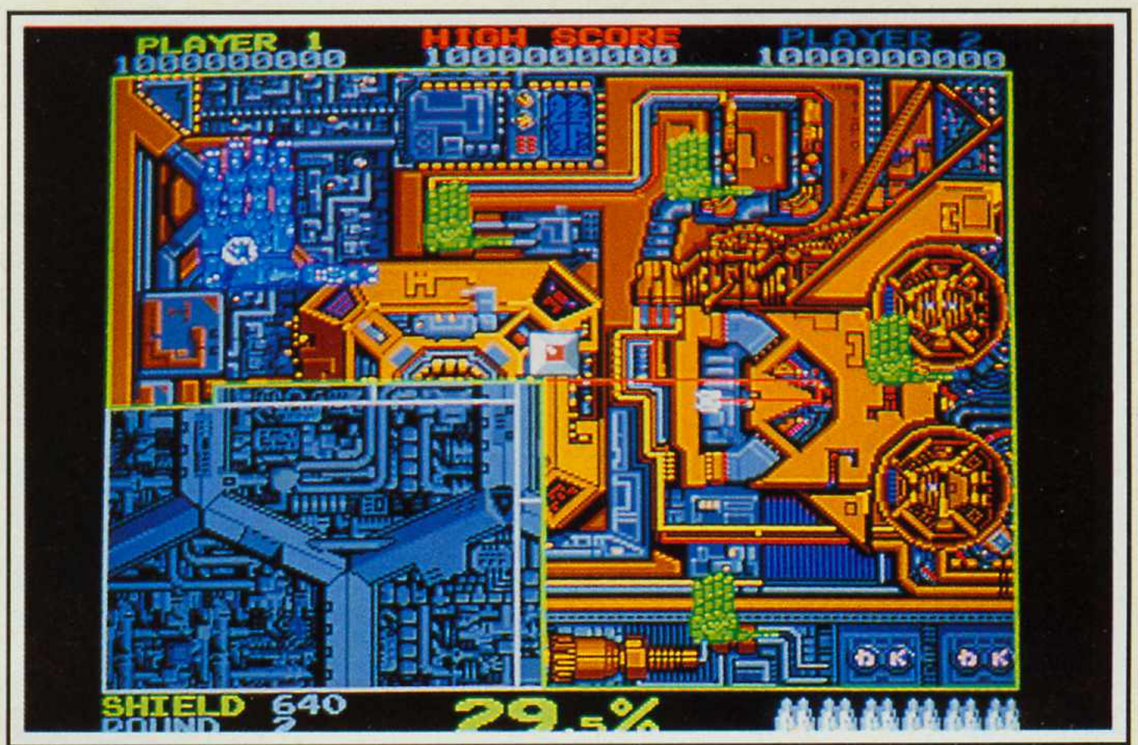
A—1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40

Händleranfragen erwünscht!

CES POPPER

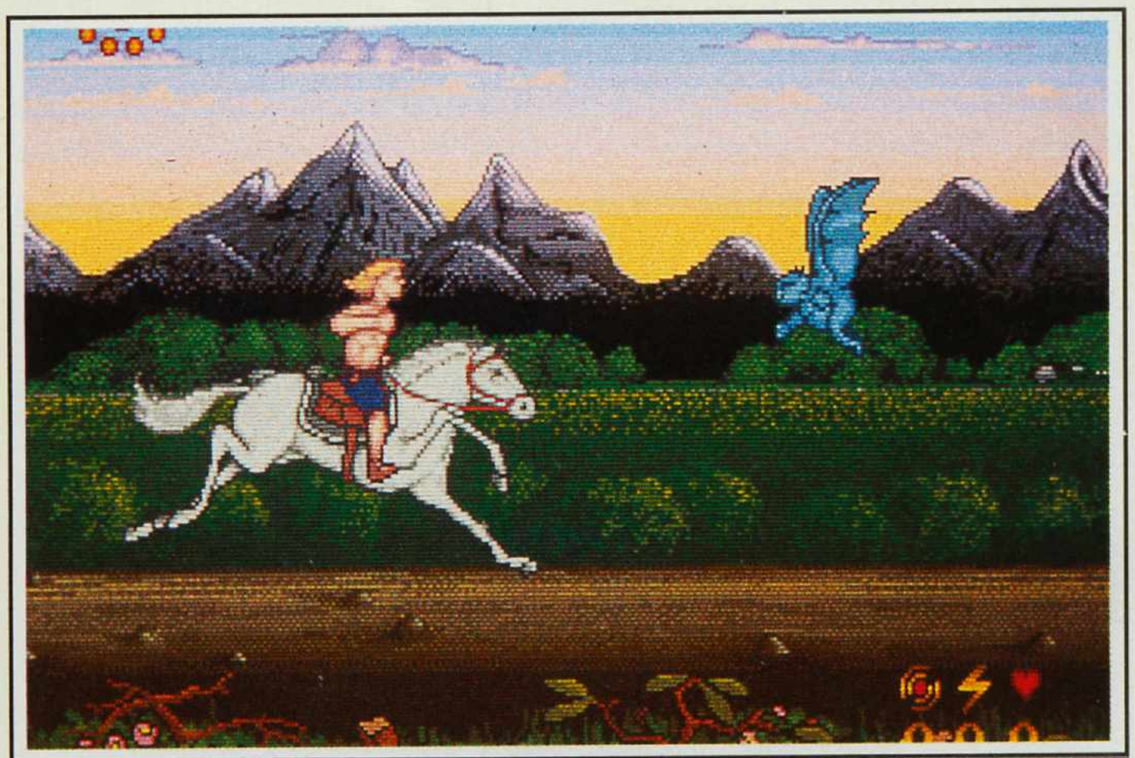
Kerry Culbert hat dieses Jahr die European Computer Trade Show mit einem klaren Kopf überlebt, also bitte entschuldigen Sie, wenn das nun Folgende ein bißchen ernst klingt.

Die neuesten Spiele, die neueste Hardware, der Tratsch der Geschäftsleute und die Miniröcke der PR-Mädchen sehen eben durch einen Flaschenhals viel interessanter aus, als Sie wahrscheinlich finden würden. (War nur ein Joke, ehrlich!) Dieses Jahr waren 25% mehr neue Produkte zu sehen, als letztes Jahr (250 Teile wurden dieses Jahr vorgestellt), da stellen Sie sich mal den Schock vor, als ich, während ich von einem Stand zum anderen schlenderte, auf die Frage nach einem Drink, jedesmal ein Glas Wasser in die Hand gedrückt bekam. Papperlapapp! Alkoholische Getränke waren hin und wieder auch dabei, aber Sie sind sicher froh, daß man förmlich in einer Flut von Produkten ertrank, die es wert waren, richtig ausgekostet zu werden. Zuerst einmal beginnen wir mit Super Kick Off für das Sega Master System. Bei US Gold ist man zur Zeit ja etwas durcheinander, denn man hat niemanden, der für PR zuständig ist, seit die liebenswerte Pam zu Mindscape übergewechselt ist. Lassen Sie uns also einen kurzen Blick auf dieses realistische Fußballspiel werfen, das noch dieses Jahr in den Regalen stehen soll. Sie benötigen auch hier wieder die ganze Geschwindigkeit und Taktik, die Sie schon für den Vorgänger gebraucht haben. Sämtliche Texte erscheinen nun aber in acht verschiedenen Sprachen. Deutsch und Italienisch gehören genauso dazu, wie Holländisch (als ich neulich in Holland war, sprachen aber alle Englisch, also halte ich das ein bißchen für Zeitverschwendung). Ich verließ US Gold, nachdem ich die Presseveröffentlichungen durchgegangen war, und war erleichtert, als ich sah, daß Pam Griffith vernünftig angezogen war. Sie hatte einen langen Schottenrock an, der bis zu den Füßen reichte. (Glauben Sie nicht alles was ich sage.) Sie sah so gut aus, wie der Sound von Captain Planet sich anhörte. Es wird im Oktober für den Amiga, den ST und den C64 veröffentlicht, und basiert auf der weltersten Öko-Kartoon-Serie, die es bei uns zu sehen gibt. Das Spiel präsentiert uns fünf Youngsters und den Captain, der so etwas wie ein Held für die Umwelt sein soll, und die Bodenschätze der Welt rettet. Es scheint, daß sich The Turtles und die Simpsons momentan einen Wettkampf liefern. Nächsten Monat gebe ich Ihnen weitere Informationen über dieses Spiel und seine Endversion. Um Sie aber weiterhin bei Laune zu halten, kommt Sports 4D Boxing noch im heißen August für den PC heraus (so wie ich mein Glück kenne, regnet es sowieso). Da das Spiel menschliche Bewegungen simuliert, verfügt der Boxer über eine ausgefeiltere Beinarbeit, als sie Ali jemals hatte. Die wirklichkeitsnahe Polygon-Grafik schlägt einen echt k.o.. Die ganze Kämpferei hat mich ganz schön durstig gemacht, und nachdem ich mich drei Stunden lang durch andere Journalisten, die ebenfalls zerrissene Jeans anhatten, und durch japanische, französische und deutsche Einkäufer, die sich in den neuesten Designer Sachen herausgeputzt hatten, gequält hatte, (mal ganz abgesehen von den atemberaubenden, schlanken PR Mädchen, die mich wie Tommy Tucker fühlen ließen), entschloß ich mich, meine müden Füße auszuruhen. Aber alles was ich im Finsbury Business Centre's

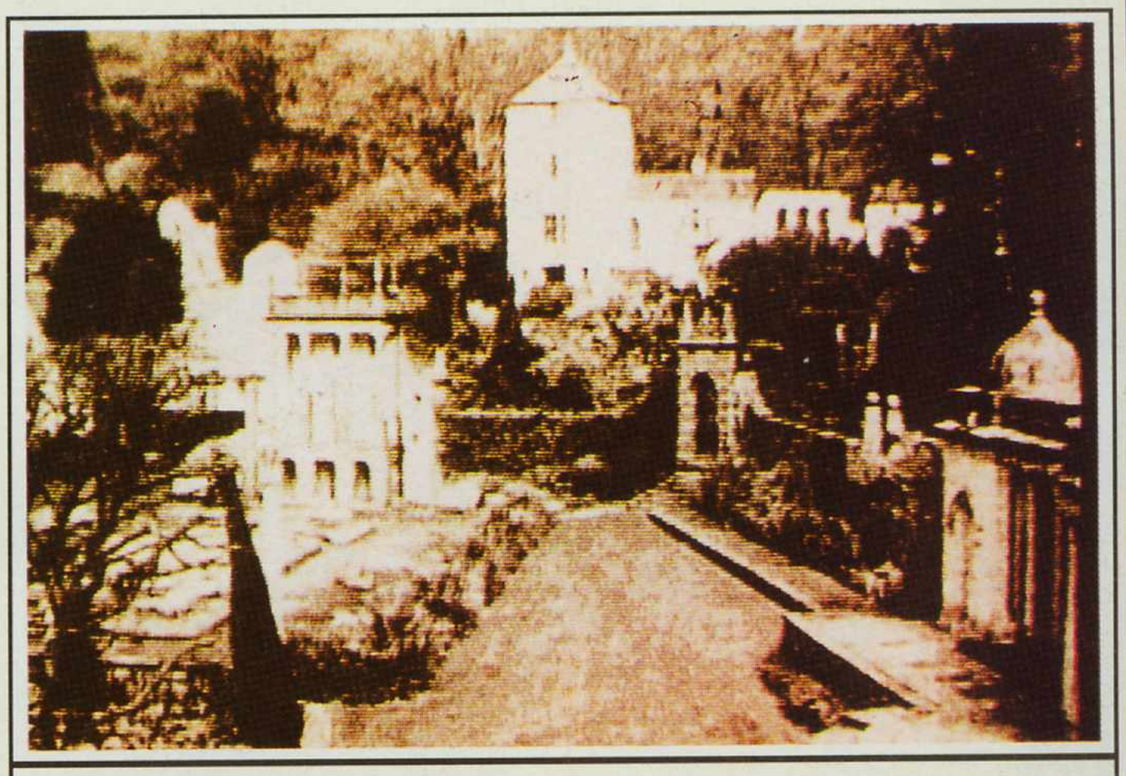


Empire: Volfiev

Restaurant entdeckte, waren trockene Sandwiches und überteuerte Getränke. Mit neuer Energie bereitete ich mich darauf vor, mich durch die Menschenmassen am Psygnosis Stand durchzudrängeln.
Babarian II wird im Herbst bereit sein, seine Kriege zu führen, wobei sich die Grafik in bestechender Form präsentiert. 2000 Sprite Frames sind in diesem Machwerk enthalten. Wahnsinn! Mit fünfzig verschiedenen gegnerischen Kriegern, die Böses im Schilde führen, werden Sie wahrscheinlich mehr begutachten, als ich Angestellte von Future Publishing gerammt habe (reine Absicht). ST und Amiga Versionen sind zum Stückpreis von ca. 80 DM erhältlich . Die Firma Empire hat angekündigt, daß Volfiev, die Umsetzung eines außerirdischen Strategiespiels, das es bisher nur am Automaten gab, Ende diesen Monats die Regale füllen wird. Bei sechzehn Hintergründen, brauchen Sie ein Mikroskop, um jedes Detail zu erkennen. Empire's erste CDTV Veröffentlichung, Wrath Of The Demon, mag eine sexistische Handlung haben, gleicht dies aber durch die atemberaubende Grafik wieder aus. Drei Megabyte, die Verwendung von 100 Farben, und Sie können sich nur schwer wieder an die langweilige Deckenfarbe Ihres Wohnzimmers gewöhnen. Eine richtige Überfülle an Farben! Das hat meinen Verstand ganz schön verwirrt. Ein Telefon, das in der Nähe stand, erschien mir eher rot als silbern. Und trotzdem war ich nicht verrückt, denn eine



Wrath of the Damon



Roland stika.

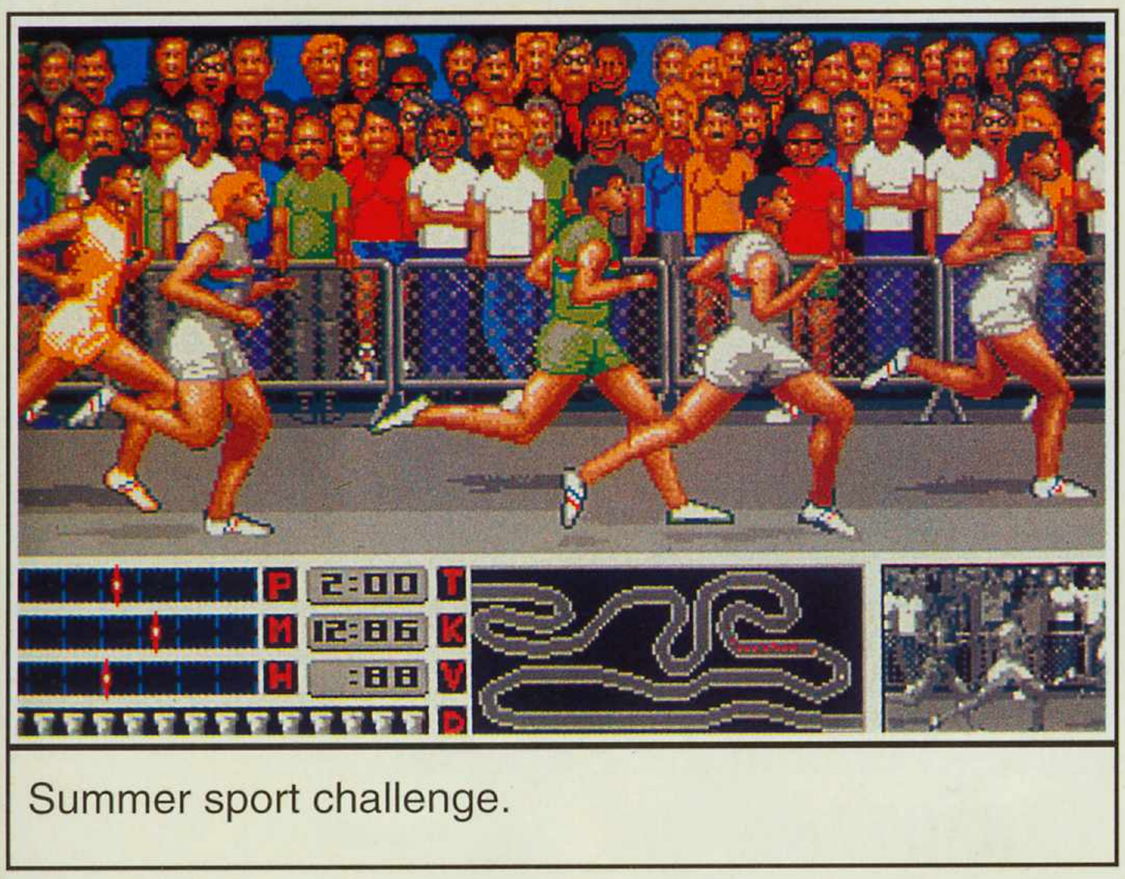
Gnadenlos GmbH - der Videospiele - Versand der Superlative
Tel.: 0161 - 2830778

GAMEBOY	
Ishido	27,90
Penguin Boy	27,90
Ping Pong	45,90
Batman	49,90
Battle Bull	55,90
Beach Volley	54,90
Beetlejuice	53,90
Blodia	29,90
Bubble Bobble	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Chessmaster	45,90
CosmoTank	49,90
Double Dragon	53,90
Dr. Mario	45,90
Duck Tales	55,90
Pinball	35,90
Soccer	55,90
Final Reverse	45,90
Ghostbusters	52,90
Go Go Tank	45,90
Gremlins II	52,90
Hatris	53,90
Ishido	29,90
Klax	39,90
Kwirk	44,90
Loopz	49,90
Mario Land	44,90
Mickey Mouse II	52,90
Motocross	52,90
NBA All Stars	53,90
Ninja Advent.	49,90
Ninja Turtles	54,90
Nobunagas	75,90
Mini Putt	52,90
Pacman	49,90
Parodius	56,90
Pipe Dream	45,90
Pitman	33,90
Pokotsu Tank	49,90
Quarth	55,90
R - Type	54,90
Ray Thunder	49,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Scotland Yard	35,90
Solomons Club	52,90
Sumo Fighter	49,90
Ultima	65,90
Volleyfire	35,90
WWF Stars	53,90
GAME GEAR	
Grundgerät	259,90
Columns	45,90
Devilish	49,90
G-Loc	49,90
Monaco GP	49,90
Pengo	45,90
Squeek	49,90
Golf	47,90
Wonderboy	49,90
Pop Breaker	45,90
NEO GEO	
Grundgerät	799,90
Joystick	99,90
Bowling	229,90
Golf Player	199,90
Joy Joy Kid	299,90
Magigian Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	229,90
NES	
Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90
Blades of Steel	83,90
SEGA MEGA	
Altered Beast	33,90
Aeroblaster	79,90
Arrowflash	39,90
Bonanza Brother	69,90
Crackdown	59,90
Dangerous Seed	59,90
Dick Tracy	59,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	39,90
Gaiares	89,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	39,90
Insector X	39,90
Ka - Ge - Ki	79,90
Ken North	49,90
Klax	39,90
Magical Hat	55,90
Mickey Mouse	55,90
Monsterlair	45,90
Phelios	49,90
Shadow Dancer	55,90
Strider	55,90
Tiger Heli	89,90
Verytex	89,90
Zero Wings	79,90
Ringside Angels	59,90
Axis	29,90
Fatman	29,90
Granada	39,90
Moonwalker	55,90
Elemental Master	69,90
Whip Rush	39,90
Kageki	69,90
Batman	89,90
Atomic Robokid	69,90
PGA Golf	79,90
James Pond	79,90
D J Boy	39,90
Herzog Zwei	49,90
Basketball	55,90
Gaingroung	54,90
Rastan Saga II	45,90
Air Diver	63,90
Mega Panel	49,90
Vermillion	99,90
Cyberball	45,90
Tennis	79,90
Devil Crush	89,90
Volfiev	49,90
Fastest One	79,90
PC ENGINE	
1945 - 2	69,90
Bonze Advent.	69,90
Populous (CD)	89,90
Download II CD	89,90
Dragon's Curse	99,90
Mr. Heli	49,90
Final Match	79,90
Toy Shop Boys	49,90
Dracula	69,90
R - Type	49,90
Space Invaders	39,90
TV Sports	66,90
Violent Soldiers	49,90
Young Master	79,90
Tiger Road	45,90
Hero Tonma	99,90
Y's III CD	99,90
SUPER FAMICOM	
Grunderät mSpiel	579,00
mit 2 Spielen	659,00
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Bombuzal	69,90
Final Fight	119,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Big Run	95,90
Drakhen	99,90
AMIGA	
Armour Geddon	55,90
Chaos Strikes Back	57,90
Bane of Cosmic	83,90
Cadaver	62,90
Speedball 2	59,90
Gods	59,90
Railroad Tycoon	75,90
Eye of Beholder	69,90
Chuck Rock	55,90
Monkey Island	69,90
SWIV	55,90
Lemmings	55,90
Turrican 2	55,90
Panza Kick Boxing	67,90
Brat	55,90
Powermonger	64,90
PGA Tour Golf	55,90
512KByte + Uhr	79,90
MS-DOS	
Bane of Cosmic	83,90
Lemming 3,5&5,25	75,90
Links	83,90
Links Data Disk	35,90
Eye of Beholder	69,90
Monkey Isl. VGA	83,90
W.C. Missions 1	35,90
W.C. Missions 2	35,90
Space Quest 4	83,90
Red Baron	83,90
Silent Service 2	79,90
Jetfighter 2	83,90
Death Knights	67,90
Sorcerer get all girl	62,90

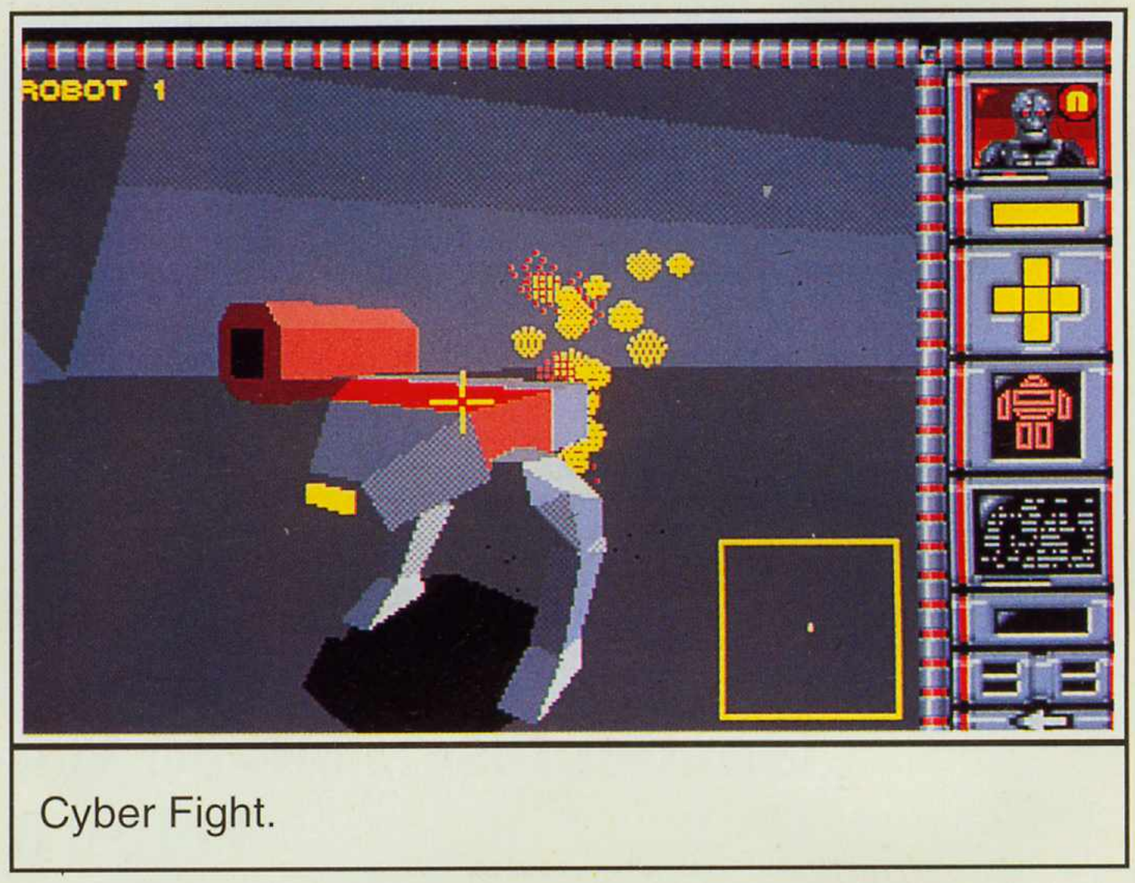
Bitte akt.Preise erfragen
Spiele teils ohne dt. Anleitung.
Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 9,50 Versand.
Ausland nur Vorkasse.

englische Telefonzelle stand mitten in der Halle, und gab mir Möglichkeit mein Sehvermögen in bezug auf Farben zu testen. Ich wartete schon darauf, daß Dr. Who aus dem Bildschirm springt, oder etwas ähnliches. Das einzige, was jedoch geschah, war, daß ich einen zweiten roten Blitz sah, bis ich dann merkte, daß ich schon am Schreibtisch von Virgin angekommen war. Indem sie mir alles über Realms erzählte, brachte mich Nicole rasch wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Dies ist eine strategische Simulation, die in einer Fantasiewelt spielt, wo Menschen und Geld so gelenkt werden müssen, daß sie eine Gesellschaft bilden, auf die jede Fantasieregierung stolz sein kann. Ich frage mich, ob Margaret Thatcher dieses Spiel gerne spielen würde, jetzt wo sie von der Fantasiewelt, die sie selber geschaffen hat, abgesetzt wurde. Falls sie gar keinen Homecomputer ihr eigen nennt, dann sollte sie eines der silbernen Tabletts verkaufen, auf denen ihr immer alles serviert wurde, um sich das nötige Kleingeld für einen PC, Amiga oder ST zu besorgen. Schauen Sie mal bei Ihrem Händler im September nach Realms. Diejenigen, die kein eigenes Reich haben wollen, die sollten sich die Magnetic Scrolls Collection ansehen, die drei Spiele zum Preis von einem bietet. In Fish spielen Sie einen schuppigen Anarchisten; schummeln Sie sich durch bei Corruption; übernehmen Sie die Rolle eines Gauners in in längst vergangen Zeiten in The Guild Of Thieves. Die gute Nachricht ist, daß die PC Version gerade für 105 DM herausgekommen ist; die schlechte ist jedoch, daß wir auf die Amiga und ST Versionen wohl noch bis Anfang August warten müssen. Die Software hat mich bis jetzt ganz schön in Aufregung versetzt, so daß ich mich nun um die ernsteren Sachen kümmern werde. Naksha, ein führender englischer Hersteller von Mäusen, hat nun den Schleier um die Naksha Bus Maus gelüftet. Die drei Knöpfe sorgen dafür, daß Ihre Grapscher ständig beschäftigt sind, und das beigefügte Mouse Pad läßt Sie und Ihren PC auf ewig glücklich miteinander leben. Kaufen Sie doch eine Upgrade Mouse, und Sie erhalten einen 15 DM Gutschein, der den Preis für US Gold und Electronic Arts Software drückt. Am ersten Tag der Messe (14. April), unterzeichneten Sir-Tech Software und die Rushware GmbH aus Düsseldorf ein Vertriebsabkommen, daß auf mehrere Produkte Einfluß hat. Ich bin mir sicher, daß das stimmt, denn als ich am Naksha Stand war, erzählte jemand, der gerade vorbeilief etwas in der Art.

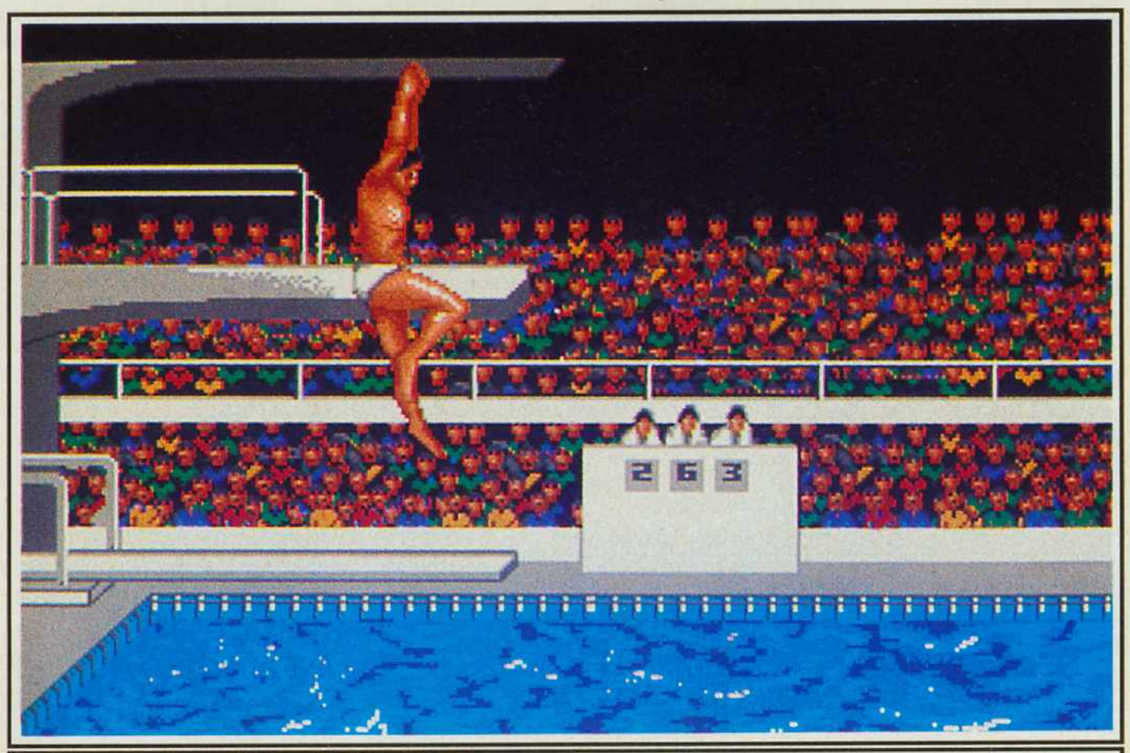
Das erste Spiel in der Reihenfolge der Veröffentlichungen, wird Wizardry-Bane Of The Cosmic Forge sein, das diesen Herbst für den PC und den Amiga erhältlich sein wird. Zur gleichen Zeit wird in Deutschland eine Version von Freakin' Funky Fuzzballs herauskommen. Ein Muß für Arcade und Strategie Freunde. Oh nein, nicht noch mehr von diesem Spiele Tratsch. Ich ent-



Summer sport challenge.

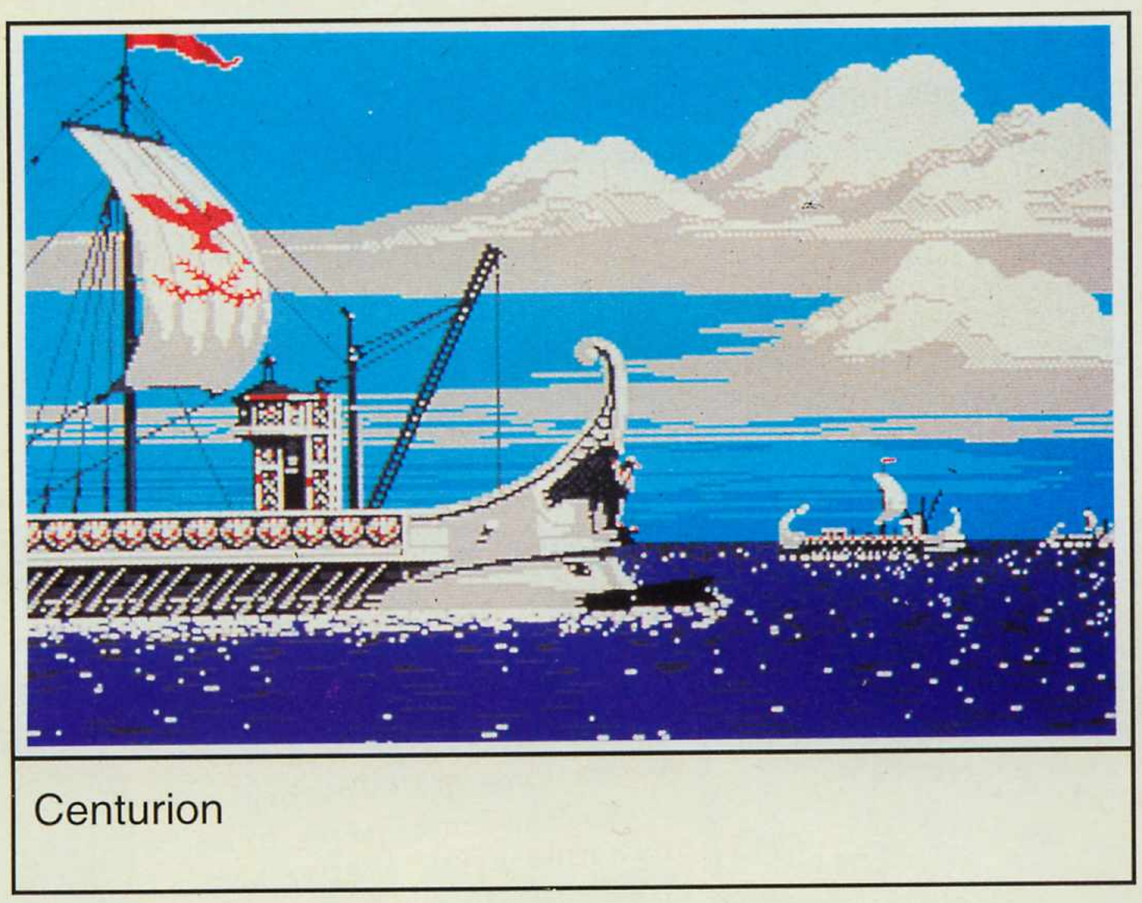


Cyber Fight.

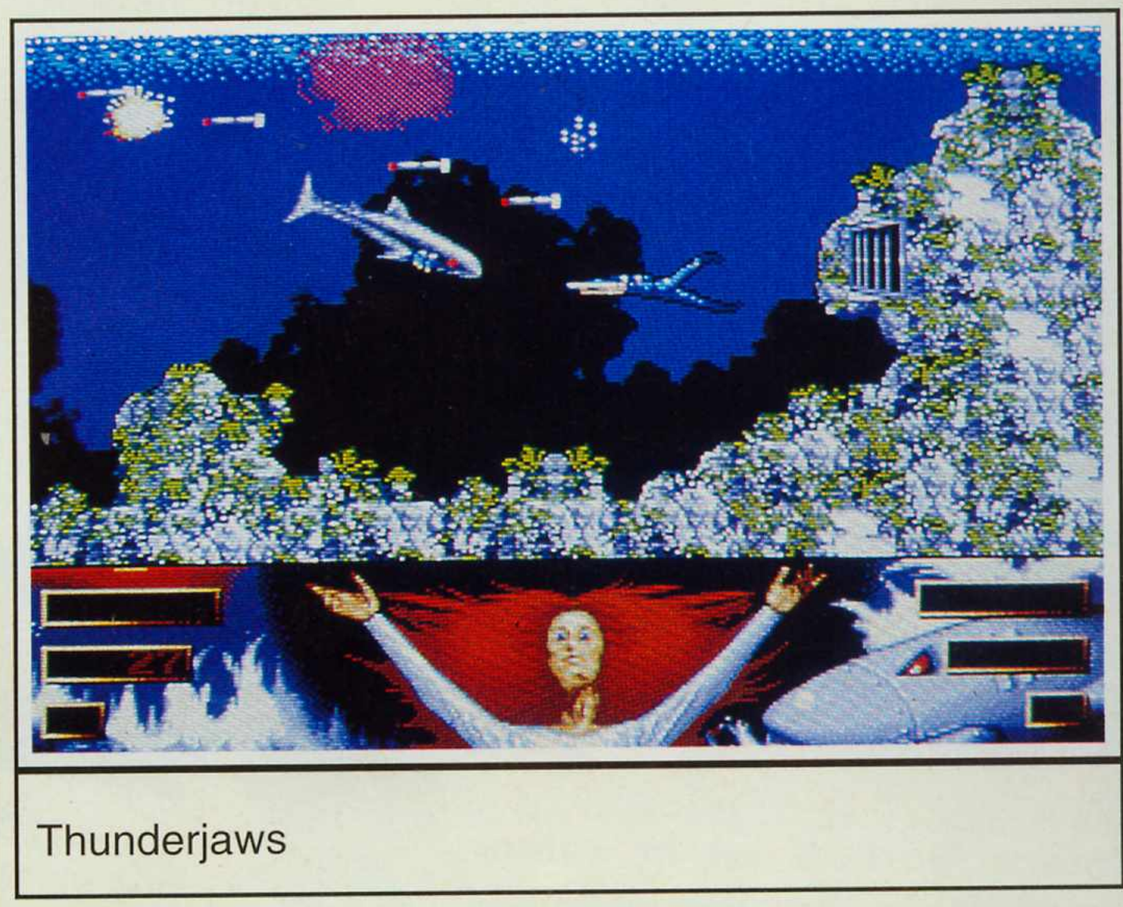


Summer sport challenge

schloß mich, den Musik Stand von Roland zu besuchen, in der Hoffnung, dort meine Nerven beruhigen zu können. Dann entdeckte ich aber, daß Roland noch mehr herstellen als nur Musik, denn man zeigte mir den Stika.
Überzeugen Sie Ihren Kunstlenrer in der Schule davon, diesen Handy-Scanner, der soeben auf dem Markt erschienen ist, zu kaufen, denn dieser kann jetzt auch handgemalte Bilder digitalisieren. Mit etwa 1800 DM ist der Preis jedoch sehr hoch angesetzt. Also, wenn Sie nicht nach der Schule den Beruf des Schildermalers ergreifen wollen, dann würde ich diese Idee schnell wieder verwerfen.
Ich habe es schließlich doch geschafft, zufällig über ein Musik Paket zu stolpern. Das Miracle Piano Teaching System bringt Ihnen das Klavierspielen bei, und macht nebenbei noch Spaß. Neben dem Überwachen Ihrer Fortschritte, beinhaltet es weiterhin musikalische Begleitungen, die Sie anspornen, größere Dinge zu erreichen. Stecken Sie einfach das Miracle Keyboard in Ihr Nintendo, und genießen Sie Stunden voller Musik. Dieses Paket hat wirklich Wunder vollbracht, denn meine Füße schmerzten nicht mehr, so daß ich richtig erpicht darauf war, herauszubekommen, was noch alles auf dem Spielesektor los war. Ich wußte, daß Accolade nach der Messe ein Meeting geben würden, also hoffte ich, daß ich, wenn ich jetzt zu ihnen 'rüber ginge, ohne über ihre Spiele zu lästern, bestimmt eine Einladung erhalten würde. Das hat leider nicht geklappt, aber sie gaben mir wenigstens einen Haufen Infos. Anscheinend haben sie einen Vertrag mit US Gold abgeschlossen, der es ihnen erlaubt, US Gold Produkte in Nordamerika zu vertreiben. Dies hält sie aber nicht davon ab, weiterhin ihr riesiges firmeneigenes Warenangebot und ihre eigenen Veröffentlichungen für verschiedene Systeme, aufrecht zu halten.
Ende des Monats wird die Spielkonsolenversion von Star Control, das sich um Raumschiffschlachten und die Eroberung des Weltalls dreht, für ca. 100 DM erhältlich sein. Außerdem erscheint diesen Monat ein Thriller in Hitchcock Manier, der sich Conspiracy: The Deadlock Files nennt. Die Firma versteht es, Spaß mit Geschäft zu vermischen, denn wie man mir sagte, hat man erst neulich Verkaufsvereinbarungen mit anderen europäischen Ländern getroffen. Darunter sind auch die Schweiz und die Türkei.
Ich stieß plötzlich auf ein nicht so bekanntes Softwarehaus aus Newcastle-Upon-Tyne, das sich ID nennt. Das was ID an Berühmtheit fehlt, das machen sie durch Qualität wieder wett. Ich bin sicher, daß wir im kommenden Monat noch mehr von ihnen hören werden. Summer Sports Challenge besteht aus sieben Sportveranstaltungen, die zum Preis von einem zu haben sind. Von Turmspringen bis Marathon, gegen den der Londoner Marathon babyleicht scheint, reicht die Palette. Die PC, Amiga und ST Versionen kosten ca. 75 DM, die C64 Ausgabe kann für ca.45 DM erstanden werden. Auch Palace Software ist im Norden angesiedelt, aber Nord-London ist eben nicht der hohe Norden. Ich wäre an ihrem Stand gerne eine Weile länger geblieben, aber ich entdeckte das Bild eines ehrfurchtgebietenden Bösewichts aus dem kürzlich veröffentlichen Spiel Demoniak. Meine Nerven erlaubten es mir daher nur so lange zu bleiben, bis ich einen Blick auf Swap geworfen hatte. Swap ist ein Puzzle, das schnell süchtig macht, und Ende des Monats für den PC, Amiga und ST herauskommt.
Die Spielidee ist einfach. Säubern Sie ein Brett voller farbiger Ziegel, indem Sie einfach einige Paare austauschen, um eine gleichfarbige Anordnung zu erhalten. Das strenge Zeitlimit sorgt jedoch dafür, daß die Sache ziemlich aufregend wird.
Die fröhliche Claire Edgley von Domark schaffte es schließlich, meine Nerven zu beruhigen. Sie erzählte mir alles über die neuen zusätzlichen Möglichkeiten ihres 3D Construction Kit. Ein Lehrvideo ist nun beigefügt, welches zeigt, wie man das Kit am besten bedient, um Objekte und Spiele zu kreieren. Sogar ein Club wurde in Wales eingerichtet, der Anwenderfragen auch in französisch und deutsch beantwortet. Dieser hilft Ihnen gerne weiter. Das Kit ist ab jetzt für alle Systeme zu bekommen. Domark arbeiten momentan wie verrückt an einem Haufen Heimcomputerver-



Centurion



Thunderjaws

sionen des Automatenspiels Pifighter, das für lange Zeit an der Spitze der europäischen und amerikanischen Automaten-Charts stand.
Das Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit zum Kickboxen, Ringen und Karateschläge üben. Außerdem müssen Sie gegen andere Spieler kämpfen, um Ihre Amiga oder C64 Version zu ergattern. In der Zwischenzeit schauen Sie sich doch mal Thunderjaws an, oder lassen Sie sich in die Tiefe befördern, wo die Lizard (Eidechsen) Frauen, die mehr Runzeln haben als Joan Collins, auf Sie warten.
Electronic Arts hatten einen vielbesuchten Eckstand auf der Messe, aber die freundliche Sara Shrapnell mit Baby schaffte es trotzdem Zeit für die Play Time zu finden. Wir diskutierten schlaflose Nächte, wechselten Windeln und unterhielten uns über Cyber Fight, das erste eigentlich richtige Combat Spiel. Adrian 'Ich habe eben einen vergifteten Zwerg gesehen' Pumhry erklärte alles über die eigentliche Realität. Das Spiel handelt in der Zukunft, wo Sport das einzige ist, wofür es sich lohnt zu leben (einige Fußballfans denken das ja schon heute). Wie bei Running Man schauen Millionen von Menschen den fünf Teilnehmern zu, die bis zum bitteren Ende kämpfen. Die raffinierte Schattierung der Grafiken, gibt dem Spiel einen stark realistischen Touch. Im Herbst wird es für den PC veröffentlicht, eine Amiga Version darf zu einem späteren Zeitpunkt erwartet werden. Der Markt wird momentan mit Sega Spielen regelrecht überflutet. EA realisieren gerade ein Rollenspiel (Might And Magic), King's Bounty (ein Abenteuer Combat Spiel), Centurion, Fairy Tale Adventure und die Umsetzung des Automatenspiels Blockout. Mirrorsoft geben zur Zeit sehr eindrucksvolle Pressepakete heraus, die mit allen möglichen Spielen vollgestopft sind. Waterloo soll diesen Monat neuveröffentlicht werden, und seine 3D Kampfszenen sind zweifellos ihr Geld wert. TV Sports Football wird auf Ihrem Bildschirm im späten

Xenon

MAD PROFESSOR MARIATI

Die ASM schreibt in 11/90 Seite 100
»Professor Mariarti ist in seiner Verrücktheit hochgradig ansteckend!«
und gibt diesem SUPER-Action-Game natürlich den Hit-Stern. Wir geben's Ihnen für Ihren Amiga zu einem fantastischen Preis:
jetzt nur **29.90**

Lords of Conquest
Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur.....**19.90**

Starglider 2
Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte **aber** nur was für Leute mit Köpfchen!
ATARI ST 29.90 AMIGA 29.90

C-64 Disketten-Hits

Cauldron 2	14.90	Garrison	14.90
Bad cat	14.90	Morpheus (dt)	14.90
Troll	14.90	Danger Freak	14.90
Bombjack 1+2	14.90	Pascal	29.90
Paperboy	14.90	LOGO	29.90
Dark Castle	14.90	Assenbler64	29.90
Discovery	14.90	First Word	29.90

LEISURE SUIT LARRY Teil 1 + 2 + 3

Kennen wird Larry bestimmt jeder; - als Kopie (meist mit Virus!!!) hat's mancher; - jetzt gibt's keinen Grund mehr, sich nicht A L L E -3- Teile komplett zuzulegen! Ob Sie's glauben oder nicht: LARRY 1 + Larry 2 + Larry 3 zusammen für PC, AMIGA, ATARI ST jeweils nur: **99,90**

S C H N E I D E R C P C (wir haben ihn noch!!!)

Mandragore (dt)	C9.90 D14.90	Tetris	D19.90
3-D-Pool	C14.90	Vera-Cruz	D14.90
Aliens	C 5.90	Artic-Fox(dt)	D14.90
Backtron	C 9.90	Elite	C19.90
Bounty Bob	C 5.90	Dark Sceptre	D19.90

A C T I O N für A M I G A ???

Street Hockey (Hockey-Action)	19.90
Mayday-Squad (Shoot 'm up pur)	19.90
Barbarian 2 (Schwertkampf 1A)	19.90
Shinobi (Fern-Ost-Action)	29.90
Red October (DAS Game zum Film)	39.90

T U R R I C A N 2

Der Hit in allen Tests: Noch schneller, noch mehr Action, und bei uns: noch besserer Preis:
C-64 Disk nur **25,90**

Colossus Chess X
Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA **39.90**

L E M M I N G S

Action-Hit und tolle Grafik und toller Preis:
Bei uns nur **55.90**

B R A N D H E I S S

Jet Fighter 2		PC	99.90
Blue Max	AMIGA 79.90	PC	89.90
Duck Tales	AMIGA 59.90	PC	59.90
Gods	AMIGA 59.90	ATARI ST	59.90
Metal Masters	AMIGA 59.90	ATARI ST	59.90
Navy Seals		ATARI ST	59.90

Pysgnosis Monster Compilation	AMIGA 59.90	ATARI ST	59.90
Power Up Compil.	AMIGA 79.90	ATARI ST	79.90
Winning Team Com.	AMIGA 79.90	ATARI ST	79.90
Predator 2	AMIGA 79.90	ATARI ST	59.90
Heart of Dragon	AMIGA 59.90		
Warzone	AMIGA 49.90	ATARI ST	49.90

BTTF II

Juli zu sehen sein, das einige Aktive als realistischste Simulation des American Football, die jemals hergestellt wurde, ansehen. Dusty wird zur selben Zeit in den Regalen stehen, das sich um eine landwirtschaftliche Kolonie dreht, und zwar 3800 Jahre v. Chr., und sich nicht um kulturelle Rituale des zwanzigsten Jahrhunderts schert. Eigentümer eines PCs, STs oder Amigas haben nun die Chance, die Rolle eines Kammerjägers zu übernehmen; ich hoffe nur, daß ich keine Alpträume von dem kriechenden Gewürm bekomme! Devious Designers macht seinem Namen alle Ehre. Der Professor ist bestrebt, die Welt genauso verrückt und quadratisch zu machen, wie er selber ist. Im Grunde genommen kämpfen Sie gegen die Uhr, wenn Sie Strukturen in diesem schnellen Puzzle Spiel ausbessern. PC Besitzer, die gleichzeitig Tolkein Fans sind, werden sicher Freude an dem Strategiespiel Riders Of Rohan haben, das eine Umsetzung des klassischen Gedichts ist. Es stammt aus der Ring Triologie, und es gibt absolut keinen langweiligen Moment in diesem Spiel, der etwa durch Teilspiele oder Arcade Abschnitte verschuldet wird.

Den Kopf hoch in den Wolken, so präsentiert sich Reach For The Skies (realistischer Flugsimulator), der während des Sommers erscheinen soll. Erst kürzlich sind folgende Sega Produkte veröffentlicht worden: Speedball, BTTF II und Xenon II.

Am Ende schob ich meine müden Überbleibsel noch zum Gremlin Stand. Anscheinend haben sie einen Niedrig-Budget-Label unter dem Namen GBH gegründet. Einige der ersten Produkte, wie Supercars auf dem ST und Amiga, sowie Venus Fly Trap für den ST, Amiga und C64 werden irgendwann im Juli erwartet.

Drei Tage auf der CTS, und meine Füße schmerzen, mein Kopf dröhnt, und ich habe tagelang nichts Anständiges gegessen. Aber denken Sie daran, was ich da alles verpaßt hätte (und ihre Lohntüte wäre dann so

Und hier die neuen Sachen:

Chase HQ 2	Amiga 59.90	ATARI ST 59.90	C-64 Cart. 49.90	
Battletech 2	PC 99.90			
Buck Rogers	Amiga 69.90	PC 89.90	C-64 59.90	
Pang	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90	
Powermonger	Amiga 69.90	ST 69.90		
Spindizzy Worlds	Amiga 49.90	ST 49.90		
Oops Up	Amiga 49.90			
Super Off Road	Amiga 49.90	ST 49.90	C-64 39.90	PC 69.90
Team Yankee	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 79.90	
Wonderland	PC 79.90			
Epyx Sporting Gold	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90	
King's Quest 5	PC 99.90			
Elvira	Amiga 59.90	PC 99.90	PC 69.90	
Red Baron	Amiga 59.90	PC 99.90		
Savage Empire	Amiga 59.90	PC 99.90		
Das Boot	PC 99.90			
Exterminator	Amiga 59.90	ST 59.90	C-64 39.90	
Welltris	Amiga 59.90	ST 59.90	PC 59.90	C-64 39.9
Wolfpack	Amiga 59.90	PC 99.90		
Great Courts 2	Amiga 69.90			
Fant. World Dizzy	Amiga 19.90	ST 19.90	C-64C 14,90	

PROGRAMME!

The Island of Lost Hope
Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art' Intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt [redacted] für nur 29.90 für Ihren AMIGA bekommen können!

NEU !!!
TURRICAN
Teil 2 die neue Version mit besserer Action, schneller Grafik und Sound
Für ATARI ST u. AMIGA nur 39.90

Falcon & Mission Disk
Sie wollen einen der schnellsten Simulatoren mit spitzen Grafik und vielfältigen Möglichkeiten? Wir haben den legedären FALCON für AMIGA und ATARI ST jetzt nur 49.90 und die Mission-Disk 2 haben wir für 29.90

Grafik für jeden AMIGA!!!
Daß Ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, - und daß gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind auch, - sicher haben Sie von DELUXE PAINT von Electronic Arts gehört. Den alten Preis dürfen wir Ihnen leider nicht nennen, aber daß DELUXE PAINT bei uns nur 39.90 kostet, können Sie uns ruhig glauben.

AMIGA-Knüller

Hunt For Red October	39.90
Mariati	29.90
Street Hockey	19.90
Mayday Squad	19.90
Barbarian 2	19.90
Shinobi	29.90

Disketten zu Hit-Preisen
Disketten in Top-Qualität mit 1Jahr Garantie für
5.25" 10 St. 5.90 3.5" 10 St. 9.90
100 St. 55.90 100 St. 89.90
Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch 'mal an!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Die Renner für Ihren C-64

Grand Monster Slam	Cass 9.90
3-D-Pool	Cass 9.90
E-Motion	Cass 14.90
I Alien	Cass 5.90
Defender o.t. Crown	Cass 14.90
19 Boot Camp	Cass 9.90
Dark Castle	Cass 9.90
ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9.90
Lifeforce	Cass 5.90
Red Arrows (Flugsimulator)	Cass 9.90
TETRIS (der HIT)	Cass 9.90
Traxxon	Cass 5.90

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON 09 11 / 28 82 86

Der Hit: E-MOTION
Die ASM schreibt im Test:"Uns Tronics versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen." Natürlich gab's den Hitstern. Bei uns gibts dazu den niedrigen Preis::: Für AMIGA oder ATARI ST nur 25.90

READ-WRITE ERROR???
Oft ist die Ursache ein verschmutzter Schreib-Lesekopf! Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen!.....Jetzt nur 7.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) _____
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50) _____
☐ Stück Reinigungsset für 03.5" 05.25" zu je DM 7.90 _____
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.
Bitte Anschrift nicht vergessen _____ Unterschrift PT 791
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80 · TELEFON 0911/28 82 86

PREVIEW

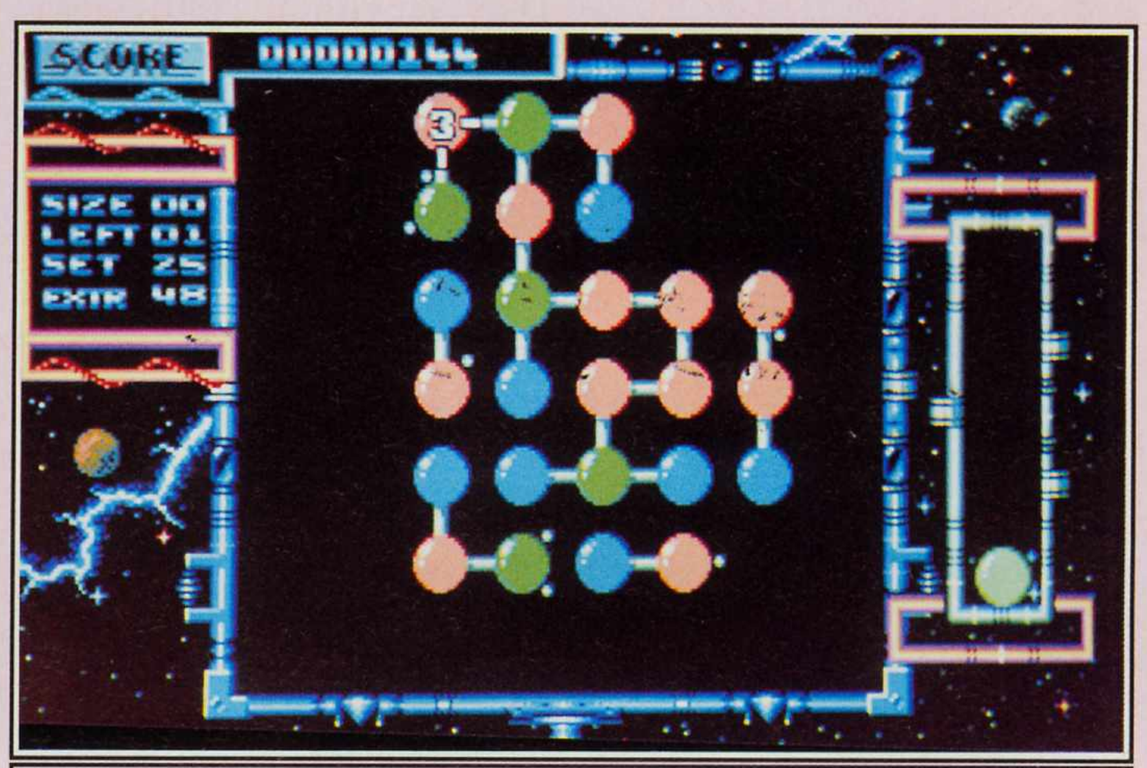
Up periscope

ATOMINO (Psygnosis)

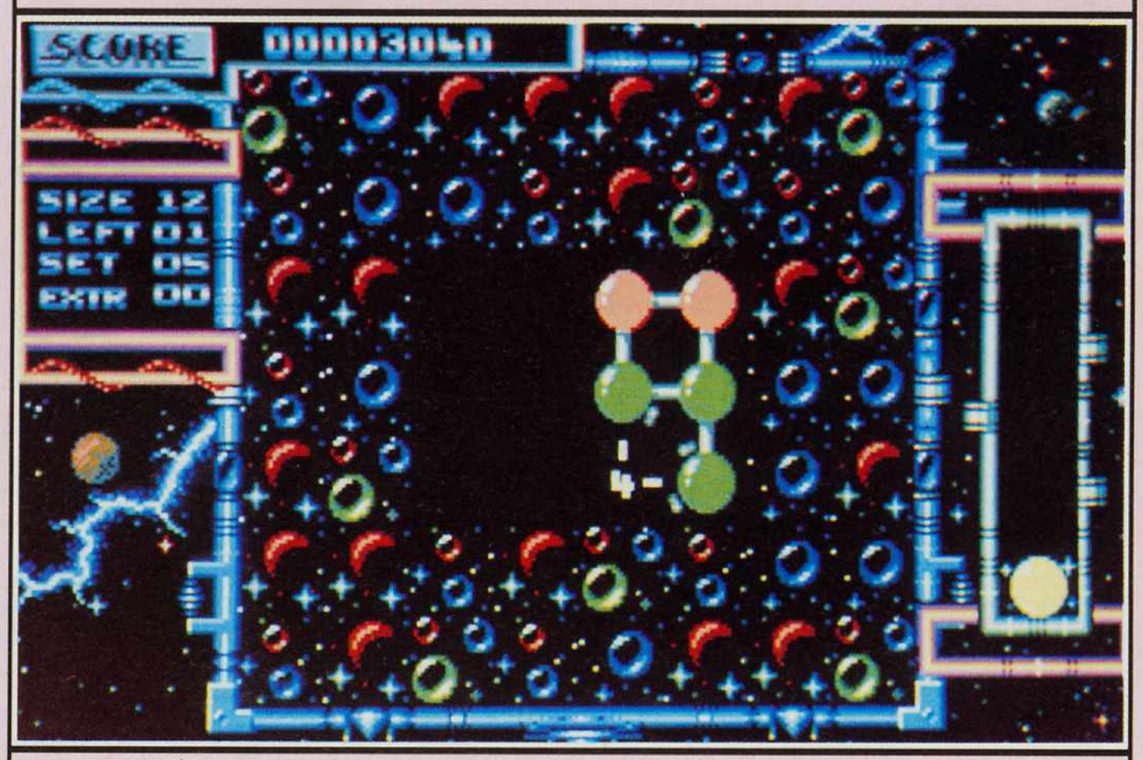
Mit ihrer kommenden Vorstellung von `Atomino` liegt Psygnosis knapp auf den Versen von `Lemmings`. Der Grundgedanke dieses ungewöhnlichen Spiels klingt ziemlich langweilig, entpuppt sich aber bei genauerer Betrachtung als unerwartet kreativ.

Unmengen blauer, grüner und roter Bälle, die Atome darstellen sollen, erscheinen auf der rechten Bildschirmseite. Sie müssen diese Atome zu diversen Molekülen zusammenfügen. Ich war noch nie gut in Chemie (einmal habe ich fast das Labor in die Luft gejagt), doch glücklicherweise benötigen Sie zum spielen keine Ahnung von irgendwelchen Wissenschaften. Dadurch kann jeder in den Genuß dieses Spiels kommen.Sie beginnen mit einem einzigen Atom. Ein Mausklick genügt, schon kommen die chemischen Reaktionen in Gang. Sollte ein rotes Atom auf dem Bildschirm erscheinen, klicken Sie unbedingt auf ein Atom in anderer Farbe. Es scheint, Gegensätze ziehen sich in diesem Spiel an. Sobald Sie ein blaues oder grünes Teil anklicken, verwandelt es sich vor Ihren müden Augen in ein rotes. Hier noch ein anderer Trick, den ich entdeckt habe. Befinden sich mehrere Atome im Spielfeld, so sollte das Atom auf der rechten Seite unbedingt eine andere Farbe haben, als das, welches Sie angeklickt haben. Ansonsten werden Sie den ganzen Tag damit verbringen, die Farben der umgebenden Atome zu ändern und es wird millionen Jahre dauern, bis Sie Ihr erstes Molekül haben.Wenn Sie glauben, es sind genügend passende Atome auf dem Bildschirm, klicken Sie auf das Atom Ihrer Wahl. Jetzt können Sie die Verbindungen der Atome mitverfolgen. Gelingt es Ihnen, die

Nachhilfestunden in Chemie gefällig?



Mit ATOMINO kein Problem, nur leider ...



... für die Schule völlig unbrauchbar!

richtige Kombination zu finden (was wirklich nicht sehr leicht ist), bildet sich die richtige Kette aus Atomen, die ein Molekül ergibt, und Sie können auf schwerere Levels wechseln. Wer weiß, was für vertrackte Level es noch gibt. Vielleicht sind Sie sogar in der Lage, einen perfekten Körper zu entwerfen.Atomino erinnert mich ein wenig an Puzzlespiele, wie `Ishido` von Accolade oder `Shanghai` von Activision. Sie müssen jeden Ihrer Schritte genau vorplanen, und die Umgebung genau beobachten. Durch die sehr farbige Aufmachung von Atomino und der Tatsache, daß Sie Ihre eigene Umgebung nicht selbst entwerfen können, wird dieses Spiel von Psygnosis aufgeheitert, doch nicht weniger kompliziert. Die Lenkung ist natürlich ziemlich ausgeklügelt, das Spielfeld sehr gut entworfen, so daß Sie den Überblick behalten.Wegen der farbigen Graphiken wie bei Pang, dem benötigten, strategischen Vorausblick wie bei Ishido und dem wirklich ideenreichen Konzept bin ich mir sicher, daß Psygnosis wieder einen Gewinner gebacken hat. Atomino ist in Kürze in Versionen für PC, ST und Amiga zu haben.

Kerry Evans

HYDRA

Nunja, eigentlich sollte das hier einmal eine Vorschau werden, doch das fertige Spiel erreichte uns noch vor Redaktionsschluß.
Daher entschieden wir uns, Hydra nicht erst zwei Monate nach dem Erscheinen vorzustellen. So kommt dieses Spiel zu seinem besonderen Platz zwischen der Vorschau.Nur wenn Sie einen Magen, so zäh wie Leder haben, und zu den Verrückten gehören, die mit einem Hovercraft den Kanal überqueren, werden Sie die Sardinen und Eier des letzten Frühstücks behalten. Diese Vorraussetzungen müssen Sie zum Spielen von

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

. . . daß Squash nicht nur im Ourt ein spannendes Wettkampferlebnis ist? Mit **JAHANGIR KHAN,** dem atemberaubenden Match, das den Namen des sechsfachen Weltmeisters trägt, können Sie es selbst ausprobieren. Eine Sportsimulation jenseits des Üblichen.

. . . daß die Macht der Finsternis immer noch ungebrochen ist? Daß Drogen, Gewalt und Hoffnungslosigkeit allgegenwärtig sind? Es gibt nur eine Rettung für die Menschheit: **THE RETURN OF MEDUSA** – mächtiger, stärker und aufregender als zuvor. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte.

. . . daß es verdammt knifflig sein kann, ein paar harmlose Luftballons aufzupieksen? Das glauben Sie nicht? Dann wird **PANG** Sie eines Besseren belehren. Denn dieses faszinierende Geschicklichkeitsspiel erfordert ein bißchen mehr als bloßes Fingespitzengefühl . . . Jetzt auch auf Catridge.

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit

Alle BONICO-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

REVIEW

Up periscope

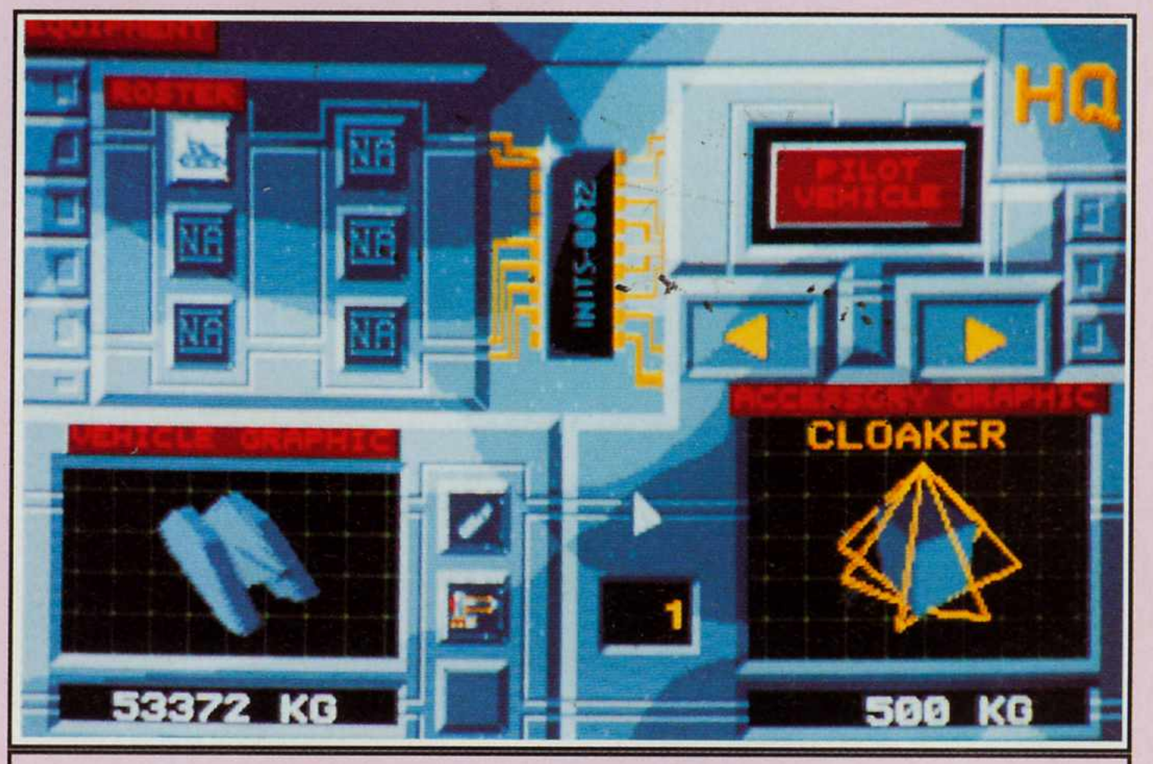
Domarks jüngstem Spiel, Hydra, schon mitbringen. Sicherlich werden Sie auf Ihren Reisen übers Wasser viel von der Welt, etwa von Colorado bis zur Nordsee, zu Gesicht bekommen. Da Sie aber kein Tourist sind, rate ich Ihnen, an Ihrer Stelle eine Lebensversicherung abzuschließen. Sie werden zwar nichts mehr davon haben, aber jemand anders freut sich bestimmt darüber!Ihre Aufgabe ist es, etwas zweifelhafte Ware zu verschiedenen Häfen zu liefern. Das hört sich leichter an, als es ist! Überall lauern Söldner, und warten nur auf einen unvorsichtigen Augenblick, also seien Sie vorsichtig, oder Sie sterben.

Die lebhafte Hintergrundmusik im Miami Vice Stil trägt ihren Teil zur aufregenden Action bei. Leider sind die Graphiken bei den mir bekannten Versionen (C64, ST und Amiga) nicht gerade das Gelbe vom Ei. Dennoch birgt das Spiel genug interessanten Aspekte und ist voller nonstop Action. Sie müssen sowohl auf dem Festland, in der Luft als auch im Wasser auf einen möglichen Angriff gefaßt sein. Da Sie jederzeit und überall angegriffen werden können, wird das Spiel besonders aufregend und fesselnd.Es gibt 31 Level zu durchwaten - sicherlich viel zu schwer, als daß diese Arbeit von der Post oder anderen Courieren überhaupt und/oder rechtzeitig erledigt werden könnte. Zu Ihrem Vorteil steht Ihnen eine große Auswahl an Waffen diverser Feuerkraft, von Raketen bis Atombomben, bei Ihren Lieferungen zur Verfügung. Damit dürfte es Ihnen möglich sein, den Kopf bei diesem Spiel meist über Wasser zu behalten. Landen Sie genug Treffer und erledigen Sie viele Lieferungen, so werden Sie in der Lage sein, sich in "Ziggy`s Waffenladen" zusätzliche Waffen zu besorgen. Ziggy ist ein cooler Bursche und würde irgendwie überhaupt nicht in die Süßwarenhandlung am Ende meiner Straße passen.

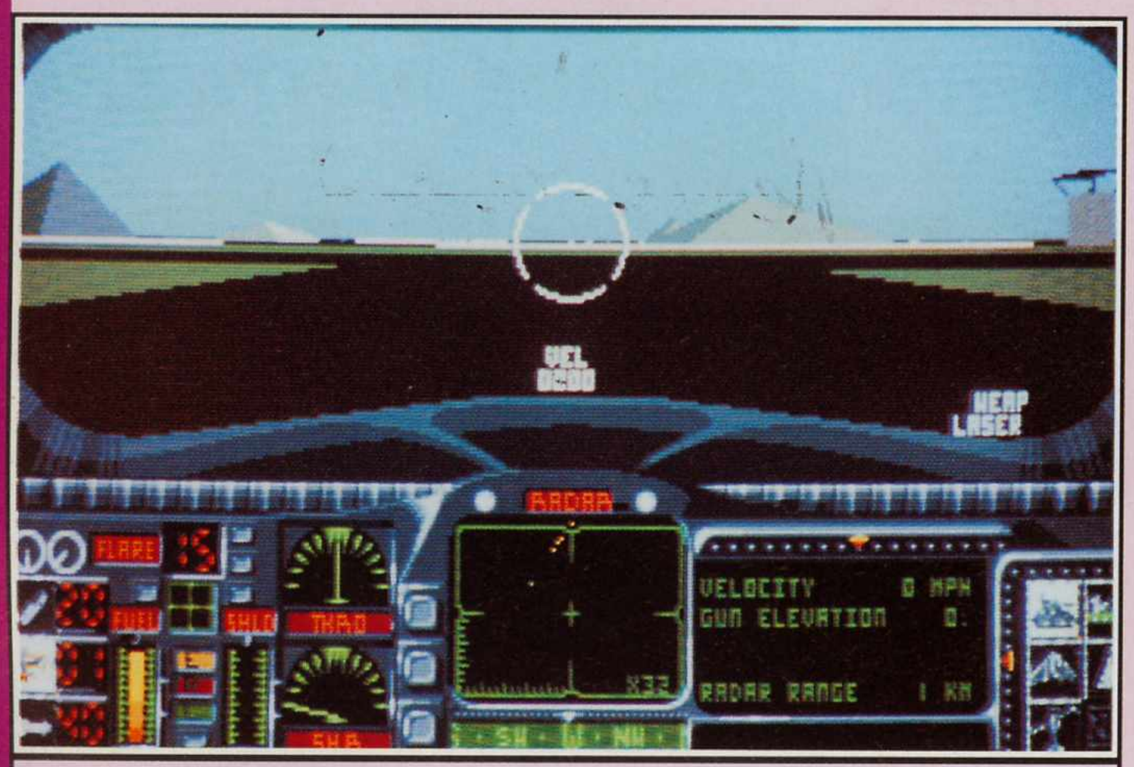
Wenn Sie von allen sechs Feuermöglichkeiten auf Hydra Gebrauch machen wollen, werden Sie alle Waffen benötigen, die Sie kriegen können. Nach jedem dritten bestandenen Level erhalten Sie eine Belohnung, ähnlich dem Hundekuchen für den schwanzwedelnden Hund Rover mit seinem scharfen Gebiß. Die große Motivation zum Weiterspielen liegt wohl an dem Hydrafoil` Wettkampf. Hier können Sie weitere Punkte für zusätzliche Waffen sammeln.

Hydra scrollt zwar ganz sanft, doch sollten Sie bei aller Härte während des Spieles unbedingt Ihre Gummistiefel und ein trockenes Hemd anziehen, bevor Sie mit Ihren Lieferungen beginnen.

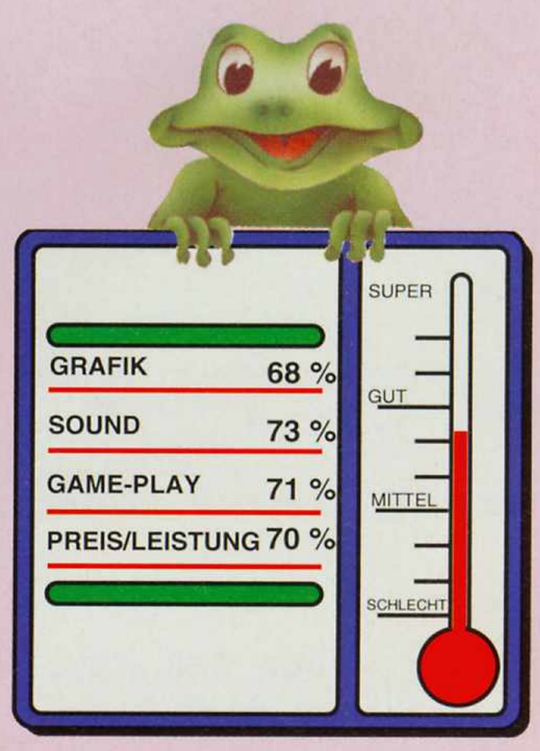
Kerry Evans



Genau das richtige für Feiglinge.

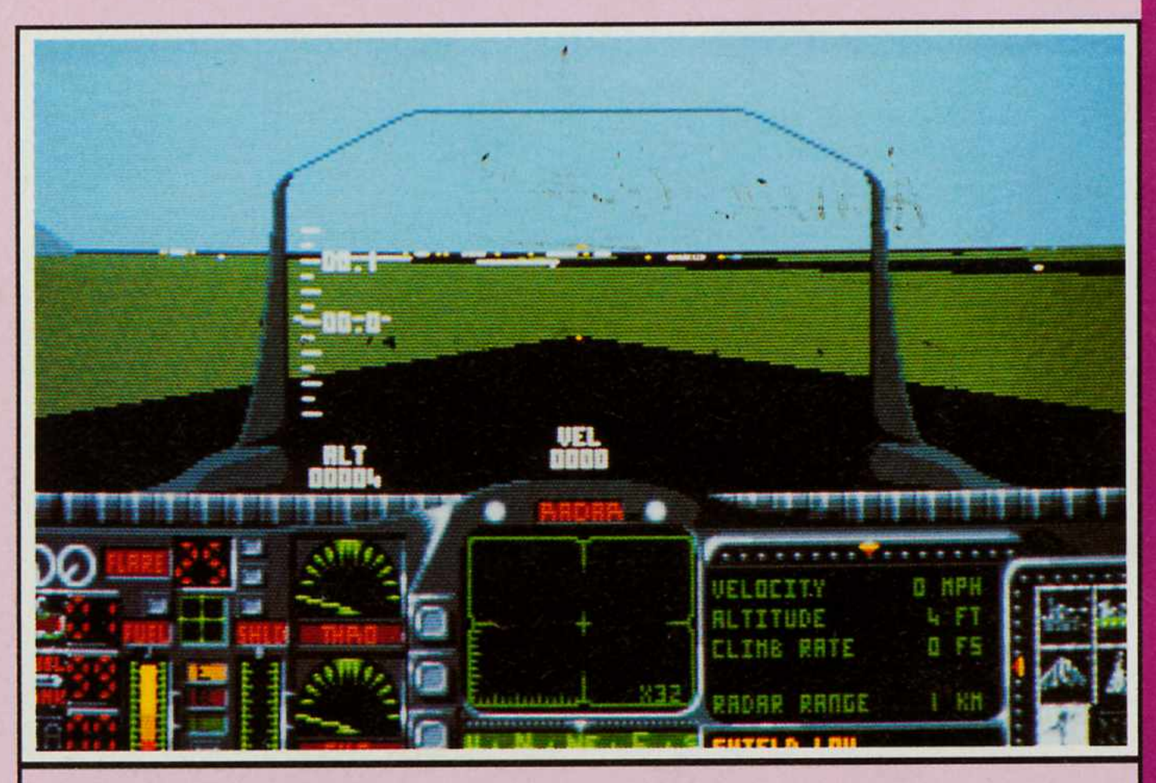


Doppelpunkte voraus!



ARMOUR GEDDON

Das Ende der Welt naht, sollten Sie versuchen, dieses Spiel bis an seine Grenzen zu spielen.
Mit verschiedenen, tödlichen Waffen zu Ihrer Verfügung, muß der Computer höllisch aufpassen, wenn er einen Konflikt mit Ihnen überleben will.Der Schlüssel zum Erfolg auf der Straße ist die richtige Auswahl der Waffen, die auf Ihr Fortbewegungsmittel montiert werden sollen. Wählen Sie im Ausrüstungsmenue eines aus einer Vielzahl unterschiedlicher Transportmittel aus. Ihre Auswahl ist überraschend groß, und reicht von Hubschraubern zu Bodenfahrzeugen, wie leichten und schweren Panzer. Sie können sogar Luftkissenfahrzeuge, Kampfflugzeuge oder Bomber auswählen. Ihre Waffe wählen Sie im selben Menue. Auch hier herrscht eine riesige Auswahl, so daß Sie bestimmt etwas passendes finden werden. Laser, Geschosse und Raketen stehen zu Ihrer Verfügung. Ein Mausklick, und schon werden die gewünschten Waffen in Ihr Vehikel eingebaut. Haben Sie schon einmal Battle Command gespielt, werden Sie mit der Steuerung und dem Game-Play bereits vertraut sein. Daher spare ich mir weiteres Gerede. Bis zu sechs Vehikel mitsamt Waffen können so auf einen Streich ausgewählt werden. Ich brauche jedoch nicht extra zu erwähnen, daß Sie ein bereits ausgeschiedenes Fahrzeug weder reparieren, noch neu auswählen können.Das Nachtsichtgerät ist in den meisten Umgebungen sehr nützlich, und wird einfach durch einen entsprechenden Tastendruck eingeschaltet. Sie werden rechtzeitig erfahren, welche Tasten Sie drücken müssen, da diese Hinweise am unteren Bildschirmrand erscheinen. Hier können Sie auch weitere Informationen, wie etwa Ihre Geschwindigkeit, den Winkel des Geschützes, die Reichweite des Radars und den Zustand Ihrer Panzerung ersehen. Eigentlich bin ich kein Fan solcher Spiele, doch haben mich die realistischen 3D Graphiken, vor allem bei der Außenansicht Ihrer Waffen, beeindruckt. Weiterhin können Sie ziemlich leicht von einem zum anderen Vehikel umschalten. Für Spiele solcher Art ist das nicht sehr üblich. Der Umstand, daß Sie hier Ih-



Anschnallen und durchstarten.

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

. . . daß es auf dem Weg in die Zukunft kein Zurück mehr gibt? Der Beweis: **ANTARES,** das atemberaubende Rollen-Adventure, ist jetzt zu haben. 2-Megabyte-Graphiken, irre Scrollings und interaktive Maus-Steuerung garantieren eine Qualität, die ihresgleichen sucht – das zeitlose Erlebnis.

. . . daß **TOKI** es gar nicht vorhat, für alle Zeiten gegen Zombies, fliegende Werwölfe und andere Finsterlinge zu kämpfen – und das auch noch in der Gestalt eines Gorillas?
Es liegt an Ihnen, den grausam Bestraften wieder zu dem zu machen, was er ursprünglich war: ein strahlender, tapferer Krieger.

. . . daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In **"Projekt Prometheus"** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und mit deutscher Benutzerführung.

Fragen zu **BOMICO-SPIELEN?**
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Tel. 0 61 07 / 6 20 67 von Mo. – Fr. 15-18 Uhr

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit

Alle BOMICO-Spiele haben eine deutsche Anleitung

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

re eigene Armee entwerfen können, anstatt sie vorgeschrieben zu bekommen, fordert vollen geistigen Einsatz. Das bringt Ihre grauen Zellen auf Hochtouren. Durch die Trainigs-, Single-, Multi und Niederlagenmodi werden Sie mindestens einen Kampf bestehen. Selbst wenn es nur eine tapfere Niederlage werden sollte.

Kerry Evans

ROLLING RONNY (Virgin/Starbyte)

Als ich im April so die ECTS-Stände entlangschlenderte, sprach ich mit einigen netten Herrschaften der deutschen Softwarefirma Starbyte.

Virgin Starbytes neuestes Fun-Game.

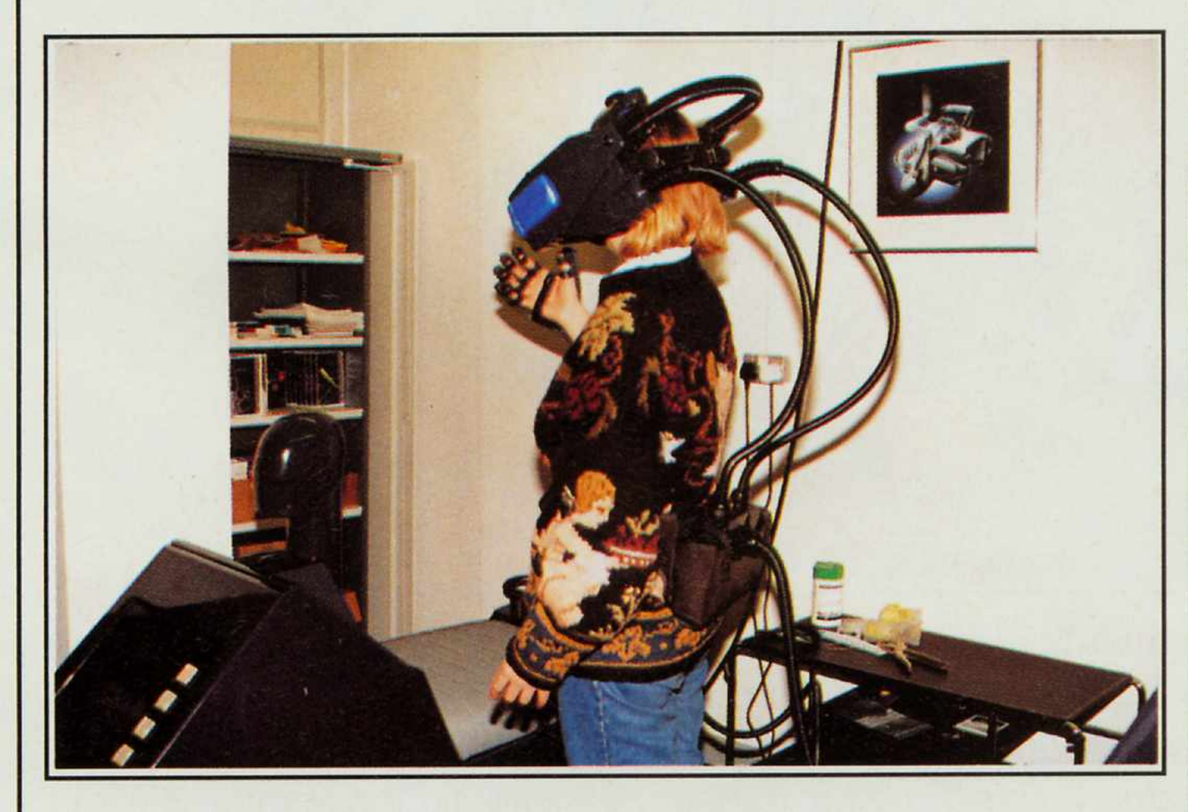
Ich mag einfach ihr futuristisches Logo mit einer Science-Fiction Hintergrundgraphik. Da wunderte es mich auch nicht, daß `Rolling Ronny` mindestens genauso originell, wie auch das Firmenlogo ist. Anschließend ging Rolling Ronny bei Virgin über den Ladentisch, was erklärt, wieso jetzt der Softwareriese dieses Spiel verkauft. Tatsache ist, daß ich den Geschäftsführer von Starbyte zusammen mit dem Boss von Virgin in die Konferenzräume verschwinden sah, während sich der Redakteur mit dem PR Mädchen von Virgin vergnügte. Wer weiß also, was für Verträge über unsere zukünftigen Vergnügungen geschlossen wurden?Bereits am Menuescreen läßt sich erkennen, daß man sich auch einige Gedanken über die Präsentation gemacht hat. Von hier aus können Sie mit dem Spielen beginnen, ein bestehendes Spiel weiterführen, sich den Score ansehen oder sich einige Tips geben lassen, wie man Spielen soll. Jeder Anfangsbuchstabe im Auswahlmenue ist von einer niedlichen grünen Flasche umgeben. Ronny, der Held hinter dem Ruder seines schmuddeligen Bootes ist ein unverbesserlicher Bote. Seine einzige Lebensaufgabe besteht darin, alle möglichen und unmöglichen Gegenstände zu transportieren. Während er sich rauf und runter, links und rechts bewegt, muß er Gegner, wie feindliche Bälle, abschießen. Dabei muß er aber stets auf dem richtigen, durch Pfeile markierten Weg bleiben, um nicht aus Versehen im Himmel zu landen.Sollten Sie jedoch zu oft und zu unüberlegt durch die Gegend ballern, wird Ihnen irgendwann der Saft ausgehen und Sie sind verloren. Nur wenn Sie geschickt genug sind, und genau wissen, ob Sie zu hüpfen oder sich zu ducken haben, werden Sie den ersten Level überleben. Hier und da stolpert Ron über einen Gegenstand, den er transportieren soll. Er hat die Wahl, den Gegenstand zu nehmen, oder ein ungeschickter Tölpel zu sein. Daran sieht man, daß sein Job auch nachdenken erfordert. Da es sehr viele feindliche Objekte zu überwinden gilt, ist es nur sinnvoll, daß es Zeit- und Energiebonus entlang des Weges gibt. Ihr Zustand wird durch die Anzahl der Früchte in einem besonderen Kasten an der Unterseite des Bildschirms angezeigt. Je mehr Früchte Sie haben, umso besser.Rolling Ronnie ist zumindest schon der außergewöhnlichen Graphik wegen wert, gespielt zu werden. Auch das Scrolling ist sehr beeindruckend, doch Sie werden sich bis zur Veröffentlichung noch bis etwa September gedulden müssen. Da jedoch alles, von der Steuerung bis zum exzellenten Sound und Graphik stimmt, sollte es Ihnen schon wert sein, zu warten.

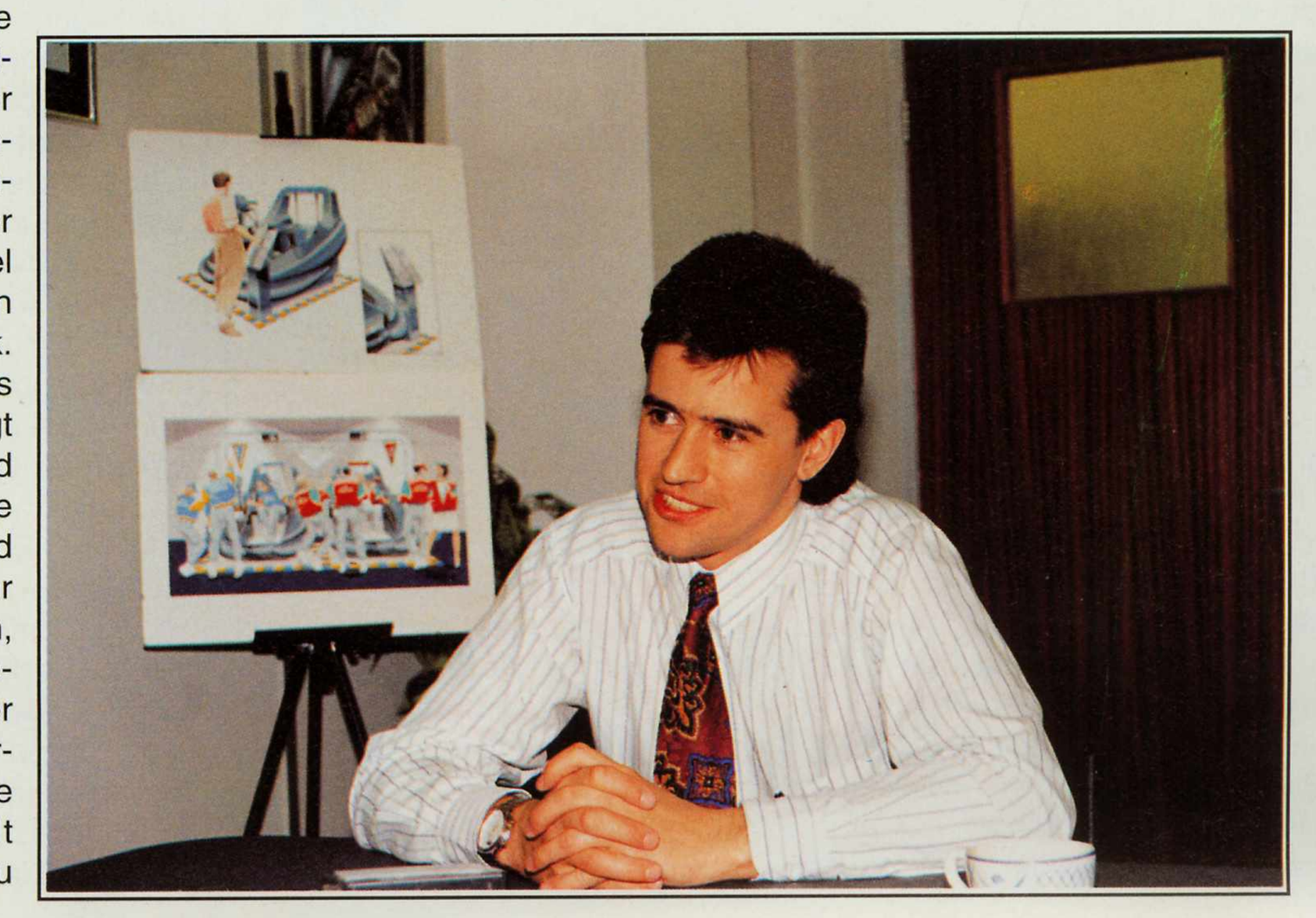
Kerry Evans

Rolling Ronny ...

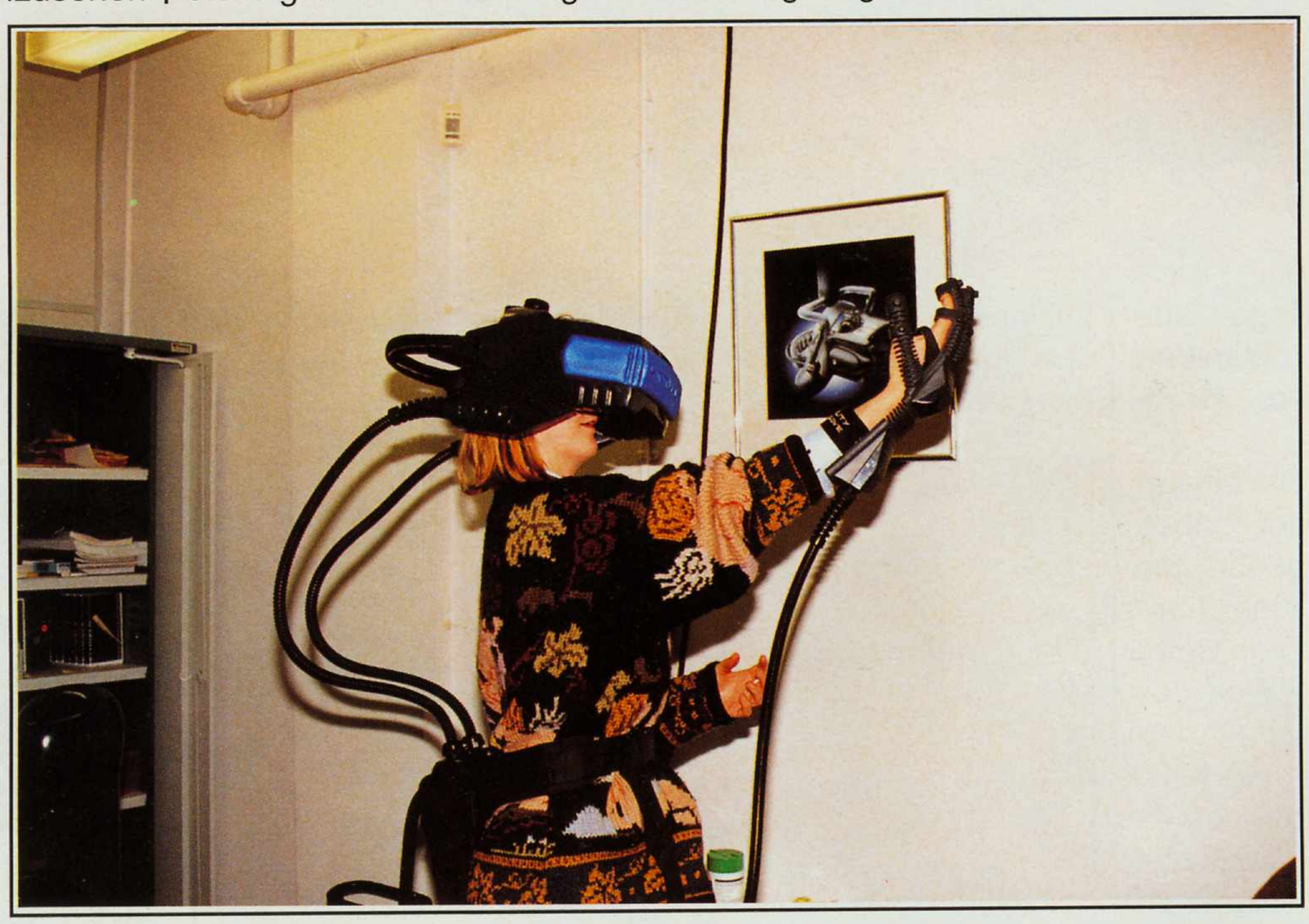
LIVING THE VIRTUAL REALITY ILLUSION

Fremder, lege alle Hoffnung ab, wenn du dieses Königreich betrittst.
Die Gesetze die Sie ein Leben lang begleitet haben existieren nicht mehr. Sie befinden sich in einer Fantasiewelt,in einer, von Computern erzeugten Welt des Unwirklichen. Über die virtuelle Realität als ein Konzept wurde schon ausreichend diskutiert. Jetzt gibt es sie. Es ist weniger ein mutiger Mann, der sich in etwas hineingekniet hat, was die Zukunft der Computerspiele sein könnte. Es ist ein neuer Typ von Spiel, sondern mehr eine neue Art zu spielen. Nach langem Spielen kann die Naturtreue eines Spieles für manche vorrangig sein, das Unwirkliche aber bringt das Spiel wieder auf den Kern zurück. Wenn etwas aussieht, klingt (und sich bald anfühlt) wie eine echte Welt, wird es umso mehr Spaß machen, damit zu Spielen, je wirklicher es ist. Eine Person in eine Computerwelt eintauchen zu zu lassen, wo alles mögliche passieren kann, ist nicht so einfach. In den letzten Jahren hat jedoch die Computerindustrie große Fortschritte bezüglich der Prozessorleistung und der 3D-Objektmanipulation gemacht. Außerdem wurden viele neue Hardware-Zusatzkomponenten entwickelt wie beispielswise der LCD Farbbildschirm. Visette ist damit beschäftigt, dieses virtuellen System zu erhalten. Wenn dieses helmartige Gerät auf Ihren Kopf gestülpt wird, isoliert es die Sinne für Auge und Gehör und ersetzt diese mit eigenen. Die Klangeffekte sind einfach quadrophone Lautsprecher, die nicht nur guten sondern direkten Klang vermitteln. Die Augen werden durch zwei farbige LCD-Anzeigen ersetzt. Dies mag sich nicht sehr von dem eines durchschnittlichen Videospieles unterscheiden. Wirklich neu ist die Welt, in die Sie hineinversetzt werden. Falls Sie etwas von rechts hören, so werden Sie nach rechts sehen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Computerspielen verändert sich die Ansicht, um sich an die neue Perspektive anzupassen. Sie brauchen sich nur umzusehen, schon werden Sie, in der vom Computer erzeugten Welt, alles so sehen, wie es in der wirklichen Welt





ist. Dies trifft auch dann zu, wenn Sie über Ihre Schulter blicken, um nachzusehen ob sich jemand anschleicht. Das Konzept ist ähnlich dem der Welt von "Driller" und "Total Eclipse" von "Freescape".Hier bestimmen Ihre Kopfbewegungen die Richtung in die Sie blicke. Sie können sich vorstellen, daß dies Spiele der Realität gewaltig näher rücken läßt. Die Grundausstattung von Virtuality ist ein Gerät zum Aufsetzen, mit einer Visette Kopfhörereinheit, und zwei Joysticks mit Knöpfen zum Feuern. Zu Beginn des ganzen (ca. vor zwei Monaten) gab es für das Virtuality System zwei Spiele, VTOP und Battlesphere. VTOP ist, wie Sie wahrscheinlich bereits erraten haben, alles über die Heldentaten des "Harrier Jump Jet". Der Simulation nach hat dieses Spiel mehr mit "Afterburner" gemeinsam, als mit "F14", aber es ist als ein Actionspiel entwickelt worden. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch fünf Wellen von Angreifern und tanken Sie dann Ihr Fluzeug hinter einer Hercules C130 auf. Ein Vorteil der Maschinen ist es, diese untereinander zu verbinden. Somit können mehrere Spieler (bis zu 25) miteinander das gleiche Spiel spielen, und sich über, in den Kopfhörern eingebaute, versteckte Mikrophone (Visette) unterhalten. Das Virtuality System gibt der alten Flugsimulation zwei Neuerungen. So können Sie auf Ihre Instrumente blicken, oder durch das Fenster gucken, um mögliche Feinde auszumachen. Überraschenderweise, und trotz der Einfachheit des Virtuality System ist das Spiel realistischer und bereitet mehr Freude und Spaß. Battlesphere verwickelt Sie in die Schlacht zweier Schlachtschiffe, die sich mit ihren Flugzeugen bekämpfen. Wiederum sitzt man in einem dieser Flugzeuge. Diesmal erfordert das Bedienen der Joysticks mehr Geschick, da es eine Vielzahl von Neuerungen gibt. Es gibt mehrere Feuermöglichkeiten, plus "Hyperspace", und die vernichtende Waffe, die "Chaos Charge". Zusammen mit diesen Optionen und der Steuerung des Flugzeug wird all dieses sehr konfus. Zum Glück gibt es Übungsbeispiele, die Ihnen das Ausprobieren ermöglichen, bevor Sie mit dem richtigen Spiel beginnen. Den großen Unterschied den das Virtuality System hier bietet, sind die Waffenzieleinrichtungen. Wo immer man hinsieht, die Zieleinrichtung der Laser-/Torpedokanone bleibt in der Mitte des Bildschirms. Dies bedeutet, das man bei seiner Reise durch den Raum beim Entdecken eines Feindes diesen nur Anvisieren, und zu feuern braucht. Lassen Sie sich aber nicht zu weit davontragen, und versuchen Sie nicht,jemanden abzuschießen, der sich in Ihrem Gesichtsfeld bewegt. Vor allem, da Ihnen dieVisette durch plötzliche Kopfbewegungen Schaden zufügen kann, vor allem, wenn Sie eine Brille tragen. Es sind noch weitere Spiele in Planung, die aber nicht immer zwei Joysticks erfordern. Für Freunde von Autorennen wird es statt Joysticks bald ein Lenkrad geben. Dies wird das Virtuality System abrunden. Da das ganze modular aufgebaut ist, lassen sich leicht neue Entwicklungen hinzufügen. Irgenwann wird es Viseetell geben, welche die Bewegung der Augen verfolgt und verarbeitet. (Sie werden Ihr Blickfeld durch bloßes Bewegen der Augen verändern können, ganz wie es in Wirklichkeit ist). Einen Schritt neben dem Arcadespiel liegt die "Standup Unit". In dieser Version von Virtuality sieht man nicht nur einen Nutzen für Spiele, sondern auch für sinnvolle Anwendungen. Das Produkt erlaubt die Erzeugung von Molekülen per Hand - Computer Design wie man es zuvor noch nicht gesehen hat. Es kann in allen Bereichen eingesetzt werden, wo menschliche Eingaben erforderlich sind. Was ist also bezeichend für die "Stand Up" Einheit? Zum Beispiel kann man herumlaufen. Dies wird mittels Sensoren im Helm erreicht,



welche die Position in einem magnetischen Feld feststellen (dieses Feld wird gegenwärtig durch ein am Boden befestigtes Gerät erzeugt. Die Reichweite ist momentan noch sehr gering, sie beläuft sich auf etwa 1,5 Meter Durchmesser, dies wird jedoch in der nahen Zukunft verbessert werden). Sie können sich also jetzt in einer, vom Computer erzeugten Umgebung umherbewegen. Was können Sie dort nun tun? Es gibt einige Dinge, die Ihnen ermöglichen, Objekte zu bewegen. Der "Raum Handschuh" kreiert eine virtuelle Hand in der Computerwelt, mit der alles machbar ist, was man mit seiner Hand auch in der realen Welt anstellen kann. In der Vorstellung wurde ein Raum mit Flugzeugen gezeigt, in dem man umhergehen konnte. Diese Flugzeuge konnte man aufnehmen, drehen und werfen. Bei der Simulation eines springenden Balles im selben Raum konnte man den Ball fangen, werfen und gegen Wände und andere Oberflächen springen lassen. Bis jetzt ist dies alles noch sehr langsam, aber es funktioniert.Nur die Software muß noch verbessert werden. Sehen und Hören wird vom Virtuality System bereits beherrscht, der nächste Schritt ist die Berührung, das Fühlen. Schmerzen sind einfach nachzumachen, man braucht dem Spieler bei einem Zusammenstoß einfach nur einen kräftigen Stromstoõß zu verpassen. Für den breiten Markt muß man jedoch eine etwas elegantere Lösung finden. Dafür gibt es wiederum einen speziellen Handschuh, den "Virtuality Force Feedback Glove". Der, den ich probierte war sehr primitiv, da er noch im frühen Entwicklungsstadium war. Durch die Verwendung kleiner Luftpolster, die sich per Befehl von der Steuereinheit aufpumpen, wird der Kontakt zu einem festen Gegenstand immitiert. Es fühlt sich nicht an wie die Berührung mit einem Gegenstand (dieses Gefühl bekommt man nur mit einer Methode,die als Oberflächennachbildung (texture mappping) bekannt ist. Diese Methode erlaubt es, unterschiedliche Oberflächen zu simulieren), man weiß nur, das man etwas festes berührt. Sogar in diesem frühen Entwicklungsstadium des Handschuhes war es möglich festzustellen, welche Finger jeweils den festen Gegenstand berühren, man konnte z.B. Dinge anstupsen.Die Nachbildung des Berührsinnes ist immer noch im frühen Entwicklungsstadium. Seien Sie aber nicht erstaunt, wenn Sie noch vor Ablauf

FUN & ACTION

GAME on

3 Powergames.. für nur DM 7,90!

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

ELECTRONIK-WELT AUSTRIA

Gameboy	ÖS	1.290,–
Cass. z.B. Cat Trap	ÖS	299,–
DRAGONS LAIR	ÖS	499,–
u. s. w. 50 verschieden		
GAMEBOY LICHT	ÖS	299,–
Tasche aus Stoff F GB	ÖS	299,–
NES-Cass., 45 versch.	ÖS	499,–
Tasche für NES	ÖS	299,–
. . . und vieles mehr!		
SEGA MEGA DRIVE	ÖS	2.990,–
Cass. f. SEGA MEGA DRIVE . . .		
PHELIOS	ÖS	590,–
. . . und vieles mehr!		
Super Famicon incl. Cass.	ÖS	5.990,–
SEGA GAME GEAR	ÖS	2.990,–

erhältlich bei:

Fa. Alt Ges.m.b.H.
Elektronikgroßhandel
Faforitenstraße 40
A-1040 Wien
Tel. (02 22) 5 05 33 01, 6 51 08 02
Fax: (222) 65 75 61

DECOM
COMPUTER + VIDEOGAMES
Tel. 0 22 05/66 24 – Fax 0 22 5/8 16 49

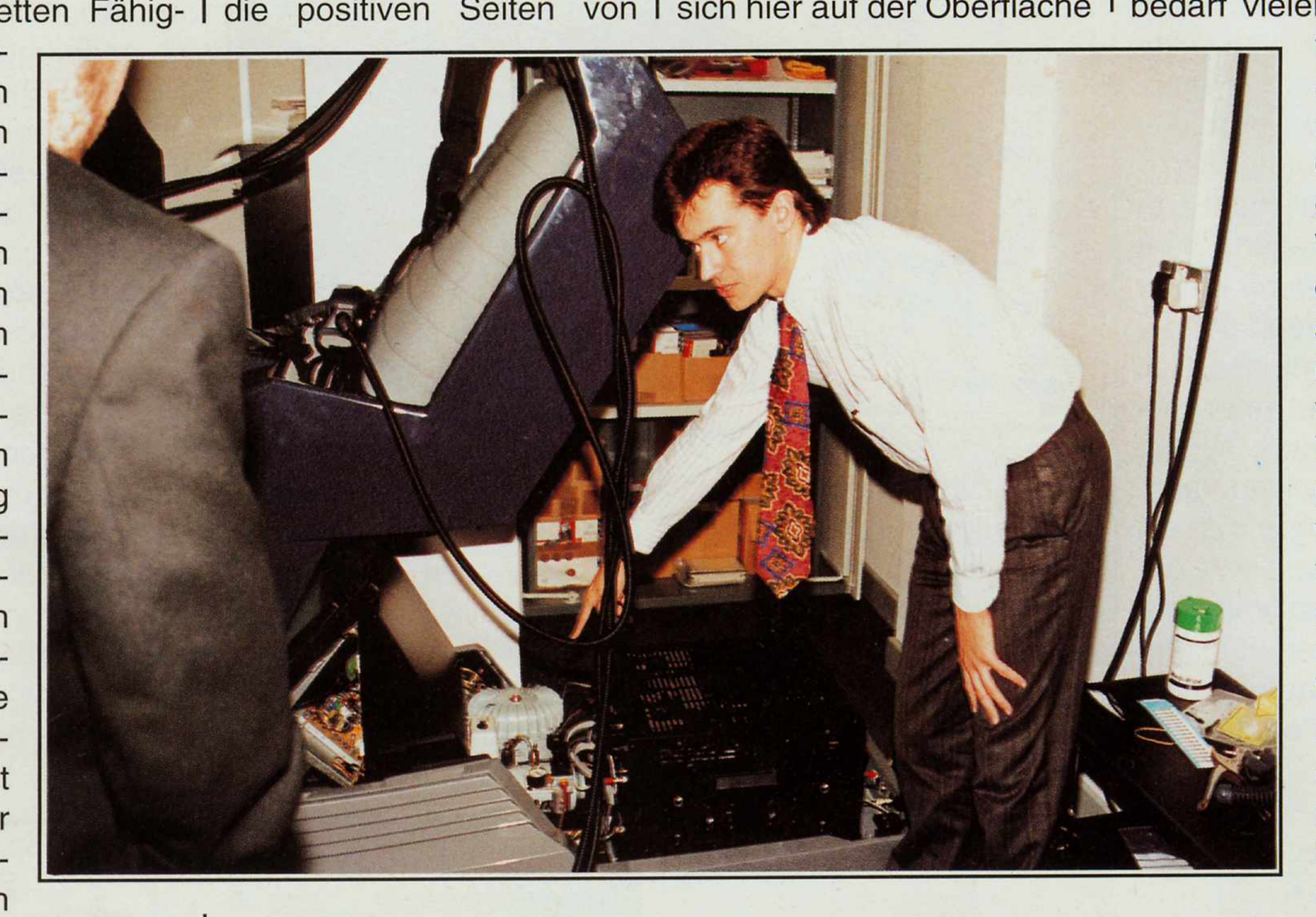
AMIGA	GENRE	PREIS
Armour Geddon dt.	STR	59,90 DM
Atomino dt.	STR	59,90 DM
Bards Tale 3 dt.	ADV	69,90 DM
Bandit Kings dt.	SIM	99,90 DM
Brain Blaster dt.	GES	59,90 DM
Brat dt.	GES	59,90 DM
Buck Rogers dt.	ADV	89,90 DM
Centurion of Rome dt.	STR	69,90 DM
Das Boot dt.	SIM	79,90 DM
Drachen von Laas dt.	ADV	59,90 DM
Disc dt.	ACT	64,90 DM
Eye of the Beholder	ADV	79,90 DM
Gods dt.	ACT	59,90 DM
Heart of the Dragon	ACT	59,90 DM
Jahangir Khan Squash	SPO	64,90 DM
Kengi dt.	GES	59,90 DM
Killing Cloud dt.	STR	69,90 DM
Metal Masters dt.	ACT	64,90 DM
Monkey Island dt.	ADV	68,90 DM
Moonshine Racer dt.	ACT	59,90 DM
Nam' dt.	STR	69,90 DM
PGA Tour Golf dt.	SIM	69,90 DM
Predator 2 dt.	ACT	59,90 DM
Railroad Tycoon Kdt.	SIM	84,90 DM
Search for the King	ADV	74,90 DM
Stellar 7	ADV	64,90 DM
Super Cars 2 dt.	ACT	64,90 DM
S uper Monaco G.P. dt.	SIM	59,90 DM
Ski or die dt.	SIM	69,90 DM
Swiv dt.	ACT	59,90 DM
Shadow Dancer dt.	ACT	64,90 DM
Stormball	ACT	64,90 DM
AMIGA HARDWARE		
Amiga Mouse (Sunnyline)		50,00 DM
Trackball (Sunnyline)		85,00 DM
Joystick comp. pro (transparent)		28,00 DM
512 KB Erw. (Uhr & Absch.)		120,00 DM
3,5 Laufwerk (Quality drive)		167,00 DM
GAME BOY NEW'S		
Skate or die		64,90 DM
Fastest Lap		69,90 DM
R-Type		69,90 DM
Bomber Boy		69,90 DM
Gremlins 2		69,90 DM
Sumoh Fighter		69,90 DM
Dodge Ball Soccer		69,90 DM
Heianky Alien		64,90 DM
Kung Fu Master		69,90 DM
Penguin Wars		64,90 DM
Daedalian Opus		69,90 DM
Bomber Boy		64,90 DM
SEGA GAME GEAR		
Sega Game Gear		289,00 DM
GG Shinobi		69,90 DM

Weitere Game Gear-Spiele auf Anfrage!

Schriftliche Bestellung an
Decom GbR C + V Games
Pestalozziweg 40, D-5064 Roesrath 1

VIRTUAL REALITY
LIVING THE ILLUSION

dieses Jahres ein Modell mit der kompletten Fähigkeit des Erfühlens sehen werden. Dann stellte ein Journalist die Frage, wie es denn mit virtuellem Sex sei. Um von Sex sprechen zu können,wird sich die Bewegung der Bilder wahrscheinlich etwas ändern müssen. Die menschliche Wahrnehmungsgabe ist dennoch sehr leicht zu überlisten, und wenn man zur Grafik noch eine leichte Bewegung hinzufügt, die auf die angebotene Information abgestimmt ist, so übernimmt der Körper den Rest. Das Geheimnis liegt in der Synchronisation. So ist nicht entscheidend wie groß ein blauer Fleck ist, den Ihnen die Maschine bei jedem Crash verpasst. All diese neue Technologie muß irgendwo hinführen, und wahrscheinlich wird es in einem "Virtuality Zentrum" enden. Und whrend Sie dies lesen, bewegen sich die Räderbei "X Industries" bereits in diese Richtung. Bis jetzt haben wir nur die positiven Seiten von "Virtuality" betrachtet, aber was ist mit all den kleinen bösen Bazillen, die von Kopf zu Kopf wandern können, während sich die Personen mit ihren Kopfhörern entspannen. So kann sich dies derartig auswirken, daß man beispielsweise denkt, ein Fixer zu sein, was widerum weitreichende Folgen auf die Gesundheit und Sicherheit der Leute hat. Das Material aus dem die Kopfeinheit besteht, ist sehr dichter Kunststoff,extra für Visette entwickelt. Im Gegensatz zu konventionellen Materialien können sich hier auf der Oberfläche keine Bakterien festsetzen, um sich so zu verbreiten. Es ist an Ihnen, all diesem zu vertrauen, da sie ja geistig manipuliert werden können. Im neuen Steven King Film "The Lawnmover Man" wurde eine Möglichkeit erforscht. In diesem Film wird die Schattenseite der menschlichen Natur, durch Mißbrauch von Geist und unwirklicher Realität, gezeigt. So weit, so gut. Aber haben Sie genug Geld, so eine vollendete Stufe zu erreichen? Sicherlich nicht. Neue Technologien fallen nicht vom Himmel und es bedarf vieler Jahre von intensiver Forschungsarbeit und ein großes Quäntchen Glück zu deren Vollendung. All dies hat vor sehr langer Zeit mit der Geburt von Jon Waldern begonnen (es hat vielleicht noch früher begonnen, aber benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft, da dies ein Familienmagzin ist). Ein Hochschulabsolvent der Loughborough Universität akademischen Grades in "Industrial Design" und einem Doktortitel in "Spacial Imaging" mit Namen John stellte eines Tages fest, daß dem alltäglichen Computerprogramm zum Entwerfen etwas fehlt. Und zwar 3D-Darstellung mit echter Manipulation von Objekten. Dies, gepaart mit Tests, die IBM bezüglich menschlichen Zusammenspiels mit Computern in den Jahren 1982 bis 1983 durchführte, begründete die Idee eines Design Systems, basierend auf virtueller



Realität. Von da an, 1986, begann John eine einfache Maschine zur Simulation virtueller Realität zu entwickeln. Es hat ungefähr wie etwas aus einem frühen Dr. Who Film ausgesehen, ein Fernseher, der auf einem Stiel steckt. Wenn man diesem im Raum umherbewegte, so sah es aus als würde man sich in einem vom Computer simulierten Raum bewegen. Bei der Grafik handelte es sich um einfache Linienzeichungen und die Hardware hatte etwa eine halbe Million Pfund gekostet. Das führte zum neuen Produkt von "X Industries" im Jahre 1987. Diese Firma entschloß sich, das Konzept der virtuellen Realität zu vermarkten. Frühe Produkte waren etwa ein Simulator zum Knochenschütteln nebst einer sehr merkwürdigen Maschine, bekannt als die Giraffe. Mit dieser Version hat "industries" einen Designpreis von 20.000 Pfund gewonnen, der natürlich sofort wieder investiert wurde. Eine halbe Million Pfund ist etwas viel für ein Spielsystem (ganz egal,wie innovativ dieses auch sein mag), aber Dank der modernen

Technologien kann man sich heutzutage seine eigene virtuelle Anlage zum Hinsetzen für ungefähr $20.000 abholen.Nick Harding, einer der Leute, der tatsächlich Maschinen für Spiele verkauft, ist einer der ersten gewesen, der solche Maschinen für die öffentlichkeit aufgestellt hat. Auf die Frage hin, ob es denn schwer sei, die Maschine aufzustellen und zu bedienen, sagte er, es wäre sehr einfach. Auf einen Punkt gebracht,ist es vieleicht keine so gute Idee, über das Telefon ein Interview zu machen, wenn einer der Beteiligten gerade über eine Autorennstrecke rast. Was die öffentlichkeit anbelangt, so schien die Reaktion des Virtuality System sehr gut zu sein. Als Nick gefragt wurde, was er vom Virtuality System halte, sagte er, daß es den Spielautomatenmarkt revolutionieren wird. Dies ist aber nun ausreichende Information über dieses Thema. Wenn sie noch mehr wissen möchten, so rufen Sie doch bei X Industries an. Die Telefonnummer ist:
(UK) 0533-548222 (englische Vorwahl nicht vergessen!)

Adrian Pumphrey

TOOLS + GAMES..

FÜR NUR DM 9,80 JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTEN-HANDEL.

Dungeon & Dragons

Nachdem ich in der letzten Ausgabe bei Dragon Wars hängen blieb, bin ich sehr erleichtert, daß mir mein Redakteur tatsächlich erlaubte, über das Spiel zu schreiben, das ich in den letzten Wochen gespielt habe.

Ich habe ja schon immer gesagt, daß er ein humaner, mitfühlender Mensch ist. Diese Woche geht es um die Dame mit dem tiefen Ausschnitt, großen Busen und vielen schlauen Sprüchen. Falls Sie sich noch an meinen Bericht vor einigen Wochen erinnern, war ich damals bereits von dem Spiel begeistert. Jetzt bin ich ein absoluter Fan davon. Aber genug jetzt der großen Sprüche.

Das Verdreschen übler Burschen, und Retten von Leuten ist ein schwieriges Unterfangen, doch mit etwas Hingabe und viel Blut lösbar. Generelles Ziel des Spieles ist es, ein Bündel von Schlüsseln zu finden, eine Kiste zu öffnen und die Königin der Vampire zu besiegen. Wo bin ich gleich stehen geblieben, ach ja bei Schlüsseln und anderen Dingen, die es zu finden gilt. Unglücklicherweise wird jeder Schlüssel von einer besonderen Person bewacht, einige davon sind sehr häßlich. Nun, was Sie von mir wissen möchten ist, wo die Schlüssel sind, stimmts? Da ich ein netter Burscher bin, werde ich es Ihnen erzählen. Ich werde allerdings sehr gemein sein und Ihnen nur von einigen Schlüsseln erzählen, und sogar dabei werde ich Ihnen nicht verraten wie Sie mit all den Monstern zu verfahren haben. Bevor Sie sich auf die Suche nach den Schlüsseln machen, ist es an der Zeit, Waffen zu sammeln. Der erste Level führt Sie in ein Waffenarsenal, bewacht von einem winzigen Menschen, der mit einem kleinen Messer überwältigt werden kann. Das Waffenarsenal befindet sich im Burgverließ, im ersten Stock die zweite Türe rechts. Hier kann man sich ein Schwert (oder eine Axt, falls bevorzugt), eine Rüstung, ein Schild, eine Armbrust oder eine Pistole nehmen. Sie können nicht alle dieser Waffen auf einmal nehmen, die beste Auswahl ist wahrscheinlich Schwert, Rüstung und Armbrust.

Zimmerservice, bitte!

Eine todsichere Sache.

Der nächste Level ist die Bibliothek, wo Elvira's Zauberbuch versteckt ist. Die Bibliothek befindet sich ebenfalls im ersten Stock des Verließes und es ist die erste Tür links. Elvira selbst findet man in der Küche, die sich zufällig im Erdgeschoß des Verließes befindet. Sie müssen aber in den ersten Stock, und dann einige Stufen hinunter zur Küche gehen.

Der nächste Schritt führt Sie auf den Schloßhof, wo Sie herumwandern, und sich im Kampf mit einigen Wachen warmkämpfen können, bevor Sie in den Garten des Schlosses gelangen. Lassen Sie sich nicht mit den Kreaturen im Labyrinth, oder den Falknern ein, Sie würden es bedauern. Suchen Sie stattdessen den alten Schuppen und nehmen Sie das Kruzifix.Nun müssen Sie zurück ins Burgverließ, diesmal in den zweiten Stock. Hier kann jeder Raum ohne Bedenken betreten werden, die Mönche lassen sich ohne Mühe beseitigen. Man wandert also nur herum, tötet Mönche und sammelt Blitze und andere Dinge. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, sich gut auszurüsten.

Nun ist es an der Zeit, die Schlüssel zu suchen. Der Schlüssel, der sich am leichtesten finden läßt, ist der Schlüssel mit der Aufschrift "Primus" (alle für einen und einer für alle), aber auch dies erfordert große Geschicklichkeit. (Warum ist es dann der einfachste?) Gomer Pyle besitzt alles. Was man sonst noch benötigt, ist Geschick im Umgang mit den Waffen, um ihn zu besiegen. Der Schlüssel Sekundus (der zweite für Sie) beschäftigt sich mit Silber, (Erinnern

Sie sich daran, daß Sie der Vampir beim Betreten seines Zimmers gehen läßt, wenn Sie das Kruzifix verwenden), einem Schmelztiegel, einer Waffe und einer Schmiede. Verbrennen Sie sich nicht die Finger, Ihr Zeitgefühl ist hier besonders wichtig. In den Ställen werden Sie einen Werwolf vorfinden. Der nächste Schlüssel ist "Tertius", wo ein Vogel, ein Bogen und ein Pfeil mit von der Partie ist. Sie müssen zur rechten Zeit schießen. Dieser Schlüssel ist am einfachsten zu bekommen. (Warum nimmt man diesen dann nicht als erstes?). Der nächste Schlüssel ist natürlich Quartus. Um diesen zu bekommen, brauchenSie Mut,Entscheidungskraft und Geschicklichkeit. Was, Sie möchten, daß ich Ihnen erzähle, wie man diesen bekommt? Nein, dies müssen Sie schon selbst erarbeiten.

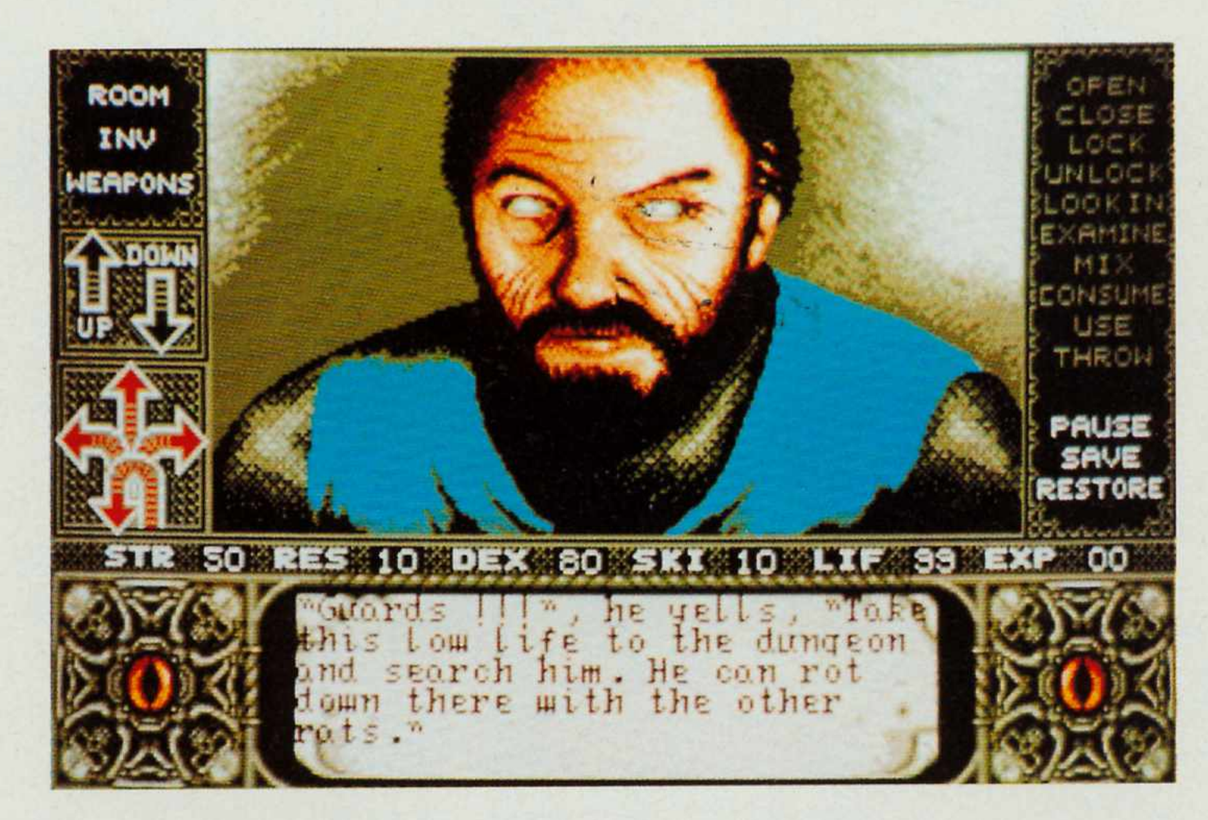
Ein Hinweis: Salz wird Ihnen sehr helfen. Salz findet man oft in Unterirdischen Gemäuern (aber nicht in den Katakomben, es sei denn, Sie hätten etwas in Ihrem Blut). Dann gibt es noch Quintus und Sextus. Dies wäre aber eine Geschichte für sich. Erinnern Sie sich aber daran, daß Sie alles aufsammeln, was Sie sehen, da dies während des Marschierens sehr leicht ist. Besonders wichtig sind die verschiedenen Zauberdinge. Da wir gerade davon sprechen, einige davon sind nicht sehr leicht auszumachen, wie beispielsweise die Spinnweben im Kerker. Aber dies ist es ja gerade, was den Reiz und die Gefahr ausmacht. Es bleiben immer noch viele Plätze, an denen Sie nicht gewesen sind. Allein der Irrgarten hat viele Zauberdinge. Sie werden Zauberformeln brauchen, da Ihnen sonst die Bewohner Ihre ganze Kraft nehmen werden. Riegel werden Ihnen helfen, aber Sie werden sie verlieren.

Die Verliese (die sich unter der Burg befinden - hier ein Hinweis) beherbergen noch mehr Zauberdinge, und die Wächter sind mit Schwert oder Axt leicht zu erledigen. Auch der Brunnen hat einen Eingang in die Katakomben (dieser muß aber von der anderen Seite geöffnet werden), und eine versperrte Abdeckung. Einen Schlüssel hierfür findet man irgendwo. Es gibt auch einen Geheimgang in die Küche, Elvira wird Sie allerdings nicht hereinlassen, sie wird sich nur über die Dunkelheit beklagen. Schließlich sind da noch die Katakomben.

Je weniger ich davon erzähle, desto besser, da mir wieder einmal die Zeit davonläuft. Viel Spaß, killen Sie viele unliebsame Bösewichter und vergessen Sie nicht - eine treue Maus mit zwei Tasten gewinnt immer.

Mark Ulyatt

Nichts wie raus hier!



Und was ist hier los?

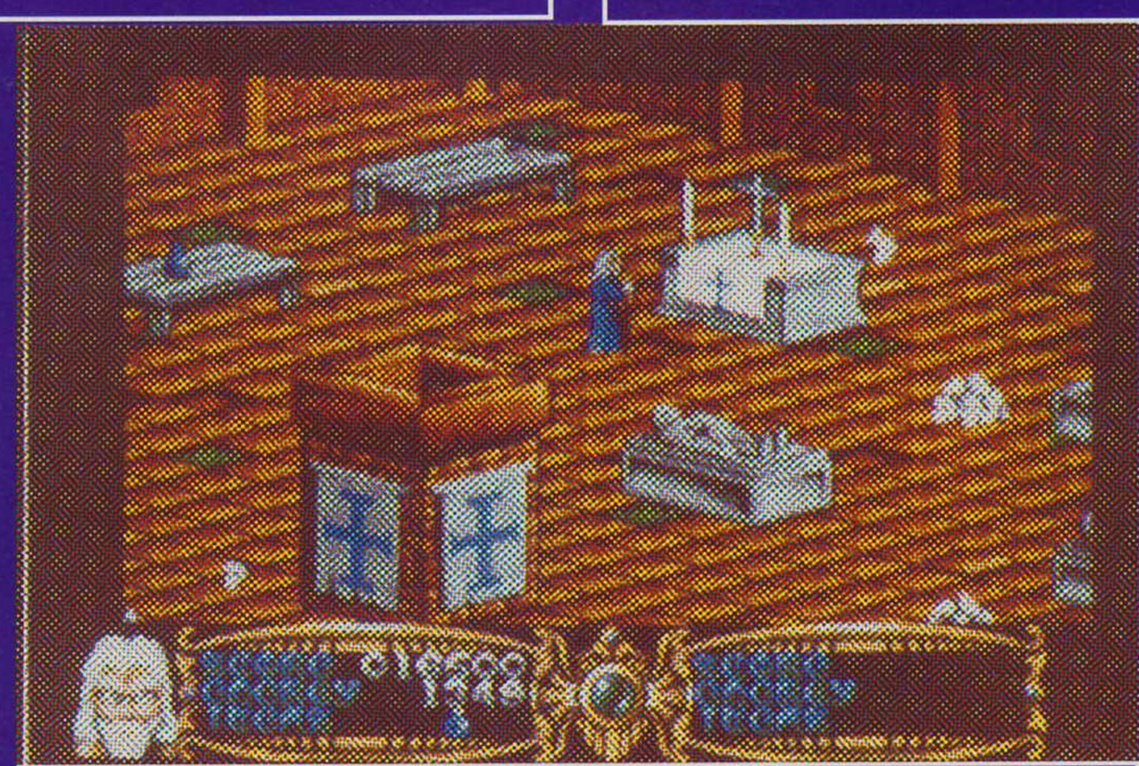
GAUNTLET 3 D

Man nehme: Eine friedliche Insel, lasse dort den Teufel los und füge noch ein paar Helden hinzu. Schon kann der Spaß beginnen!

Alles lief wunderbar, bis eines Tages eine Rasse, bekannt als `Vellons`, einen Krieg anzettelte, um ihren bösen Herrscher zu befreien. Da der oberste Zauberer zu seinem Wort stand, entfesselte er die Horden der Hölle. Nun braucht er einige Krieger, um die bösen Lakaien wieder hinter ihre Schranken zu treiben. Sie haben gerade nichts besseres zu tun, als wieder einmal zu zechen. Mit ein paar Gläschen zuviel hinter der Binde schlagen Sie alle Warnungen in den Wind, nehmen Ihre Axt und machen sich auf den Weg, die Monster zu vertreiben. Auch die Helden aus Gauntlet 1 & 2 finden sich bei diesem Abenteuer wieder. Zu dem Zauberer, der Elfe, dem Krieger und der Valküre haben sich diesmal vier neue Freunde gesellt, um gemeinsam alle Heldentaten zu meistern. Die Eidechse und der Felsenbarbar wissen zwar, wie man Köpfe einschlägt, doch der Eiskrieger und der Dreizack schwingende Wassermann sind für bestimmte Aufgaben besser geeignet. Haben Sie noch einen weiteren Joystick und Spieler, so können Sie mit zweien der acht Helden zum Kampf antreten.Viele von Ihnen werden sich an die beiden Gauntlet Vorgänger, mit ihren endlosen Gewölben und Monstern erinnern. Nun, bei `Gauntlet 3D` hat sich einiges verändert. So ist die Umgebung gänzlich dreidimensional und Sie müssen verschiedene Rätsel lösen.Sie beginnen im Zentrum der einst friedlichen Insel `Capra`, drei Sekunden bevor die ersten Monster Ihre Figur angreifen. Die Art des Monsters hängt von Ihrer jeweiligen, anfangs gewählen Spielfigur ab. Schlängeln Sie sich zwischen den Bäumen hindurch, auf der Suche nach diesen verfluchten Monstergeneratoren. Wenn Sie eine Maschine vernichten, gibt es einen Monsterhort weniger. Zerstören Sie alle Maschinen, so haben Sie einen monsterfreien Abschnitt. Leider gibt es da Zweige, die wie Tentakel immer hin und her fuchteln. Diese sind meist zur falschen Zeit am falschen Ort. Neben den Monstergeneratoren werden Sie Schatztruhen (immer für eine Erhöhung des Punktestandes gut) und Nahrung auffinden. Diese Nahrung ist ausschlaggebend für das Wohl Ihrer Figur. Im ersten Level habe ich zwar nichts gefunden [da hast du wohl nicht lange genug gesucht - die Red.], doch jede Figur erhält am Anfang einen Zaubertrank mit auf den Weg. Dieses magische Gebräu kann bei akuter Bedrohung benutzt werden, um alle Feinde,

Eins hiervon, bitte.

Gewußt wie, ist die halbe Miete.


Wer hat schon gerne Ungeziefer im Zimmer?

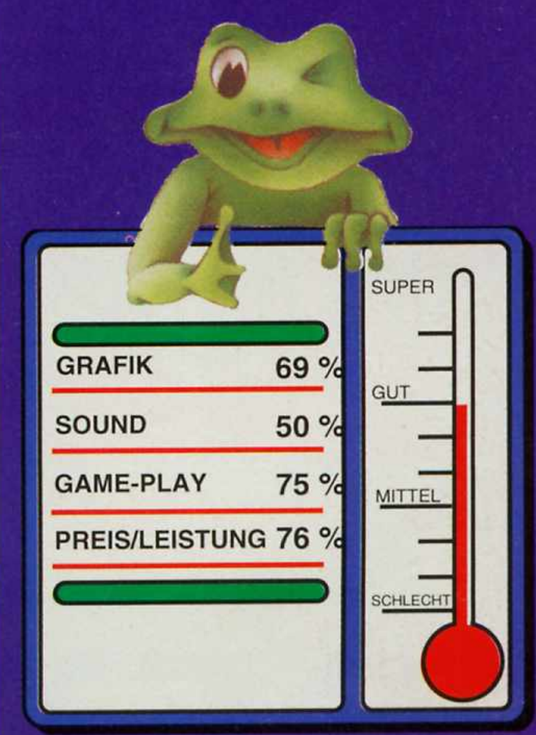
Hier hing doch mal ein Briefkasten...

Und wer hat dich im Wald vergessen?

oder zumindest so viel wie möglich, außer Gefecht zu setzten.Der Fluß, der die Insel teilt, kann an zwei Plätzen überquert werden, die zu kleinen Landstrichen führen. Hier werden Sie noch mehr Monstergeneratoren, Schätze und die lebenswichtige Nahrung finden. Außerdem werden Sie einigen Wächtern begegnen, die in ihrem Erscheinungsbild sehr an Orcs und Goblins erinnern. Diese Ekel wandern von Ort zu Ort und sind leicht zu umgehen. Oft befinden sie sich aber an unpassenden Stellen. Wenn Sie noch die, den Helden erschlagenden Pflanzen hinzurechnen, erwartet Sie eine ernste Bedrohung. Sobald Sie die Umgebung gesäubert haben, wird es Zeit, sich der ersten Aufgabe zu widmen.Auf einen Druck der Help-Taste hin, erscheint ein Textscroller. Diesem können Sie Ihre Aufgabe entnehmen. Im ersten Level müssen Sie einen Kübel finden. Was zwar nicht gerade wie eine Aufgabe für einen Helden klingt, erweist sich als ziemlich schwer, da das Teil von den gefährlichsten Monstern bewacht wird. Auf der Insel gibt es drei mögliche Ausgänge. Nur einer davon führt zu Level 2, und kann erst nach Lösung der ersten Prüfung geöffnet werden. Unterhalb der Kirche finden Sie ein verborgenes Gewölbe und schließlich auch den Kübel. Haben Sie den Eimer aufgesammelt, so wird Ihnen die nächste Aufgabe Ihrer Prüfung auferlegt. Sie finden den verlorenen Schlüssel eines Schachtes wieder und machen sich auf den Weg zu einer vertrackten Kirche. Neben den ehemaligen, verblichenen Helden können Sie hier auch einem Monster begegnen. Sind Sie auch hier durch, kommen Sie in den Dämonenwald. Sie merken gleich, daß etwas nicht stimmt, da alle Bäume ein, sogar ziemlich unfreundliches Gesicht haben. Mit dem ersten Level in Erinnerung begeben Sie sich unter die Erde, um auch die letzten zwei Stufen Ihrer Prüfung zu meistern. Während Sie die Lösung der dritten Aufgabe suchen, läuft eine Uhr mit. Voller Hoffnung auf all die Bonuspunkte im zweiten Level suchen Sie schnellstmöglich den Ausgang.Sind Sie erst einmal in Level zwei, ändert sich die Landschaft drastisch. Hier gibt es keine Hinweiszeichen auf die verschiedenen Ausgänge, und das Geflecht aus Gegenständen ermöglicht keine schnelle Flucht vor den Monstern. So steil, wie der Abgrund entlang des Pfades ist, wäre es fatal, hinabzufallen. Dank den wohlgesonnenen Programmierern ist es unmöglich, über den Rand zu fallen. Finden Sie den richtigen Felsen (den mit dem Loch und Minzgeschmack), und Sie können sich weiteren Gefahren stellen. In diesem Irrgarten aus vielen Pfaden neigt der unerfahrene Spieler leicht dazu, sich zu verirren. Wenn Sie zu zweit spielen, so müssen sich beide Spieler darüber einig sein, in welche Richtung sie gehen wollen, da der Bildschirm nur in eine Richtung gleichzeitig scrollen kann.Als Fazit kann gesagt werden, dieses Spiel ist eine breite Abkehr von Gauntlet ,wie bisher bekannt, mit einer Fülle an Verbesserungen. Puristen mögen behaupten, es sei kein wahres Gauntlet mehr. Doch was änderts; es bleibt ein gelungenes Spiel. Die dreidimensionale Aufmachung ist geschmackvoll mit lockeren Graphiken. Daneben ist dieses Spiel nicht so Monster (über)laden, wie seine Vorgänger. Stattdessen gibt es hier die Aufgaben. Diese mögen von ihren Ansprüchen zwar nicht wie so manches Rollenspiel sein, doch es ist ja auch kein Rollenspiel. Im ganzen ein gelungenes Produkt mit allen Finessen der 90er.

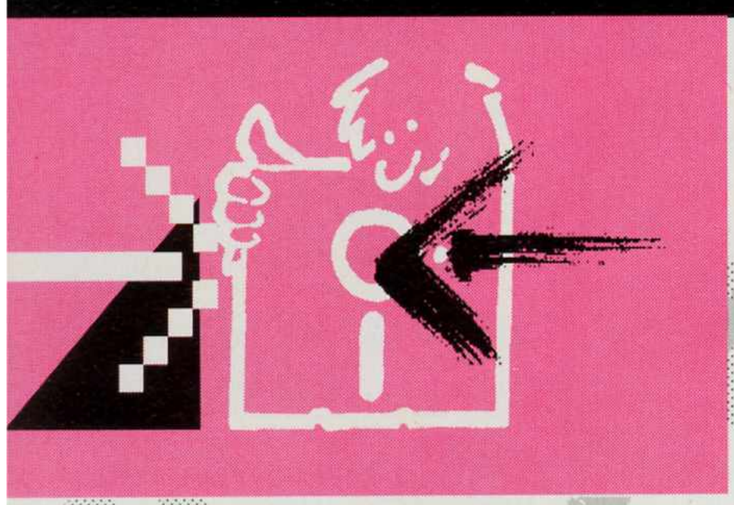
Adrian Pumphrey

Danach habe ich gesucht.



LDG LASER-

LUST AUF LASER



DAS BASIS SYSTEM:

bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR

für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM und
kompatible DM 299,-
alle Preise inkl. MWSt

C 64 in Kürze lieferbar

DAS POWER PACKAGE:

bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser - Disc DRAGONS LAIR,
Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1500 (PAL)
oder Laser Disc Player
PIONEER CLD - 1450 (PAL+NTSC)

mit PIONEER **CLD 1500**:
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM und
kompatible DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

mit PIONEER **CLD 1450**:
für AMIGA: DM 2099,-
für ATARI ST: DM 2149,-
für IBM und
kompatible DM 2199,-
alle Preise inkl. MWSt

Für AMIGA Besitzer: Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter von SOFTWARE CORNER, dito für PC-Besitzer: Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität.

more games!

SPACE-ACE / F 15 STRIKE EAGLE / FIREFOX / CASINO ROYAL I & II

* in Kürze lieferbar !

SOFTWARE CORNER

DISC-GAME

Bestellt das ***Software - Corner - Movie - Magazin*** mit über 1000 Laser - Disc - Titel (PAL) zum Selbstkostenpreis von DM 3,- (bei Erstbestellung des LDG-Systems kostenlose Beilage!) oder den Special-Katalog mit 40 000 NTSC-Titeln in englischer Sprache. Katalogpreis DM 25,-

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE JETZT ERHÄLTLICH.

"...eine findige kleine Firma aus Deutschland ist schon weiter"
POWER PLAY 6/91

"...Unglaublich? Nicht unglaublich genug: so ein Multimedia-Kästchen kann selbst Musik-CDs abspielen, und sogar für die kommenden CDTV-Games ist man damit bestens gerüstet!"
AMIGA-JOKER 5/91

"wir glaubten unseren Augen nicht zu trauen. Da lief wie in einem Zeichentrickfilm das Spiel "Dragons Lair" auf unserem Amiga-Monitor. Keine harten, abgehackten, sondern nur fließende Animationen in einer so hohen Bildqualität, wie man sie nur von Spielautomaten kennt."
PLAY TIME im Mai 91

PIONEER CLD 1500

DAS MULTITALENT:
nutzbar neben dem Spiel als High-End-CD-Player (Audio), Movie-Machine (besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV), Interaktiver Teacher durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

SOFT WARE CORNER
Augartenstraße 6
6800 Mannheim 1

PIONEER CLD-1500

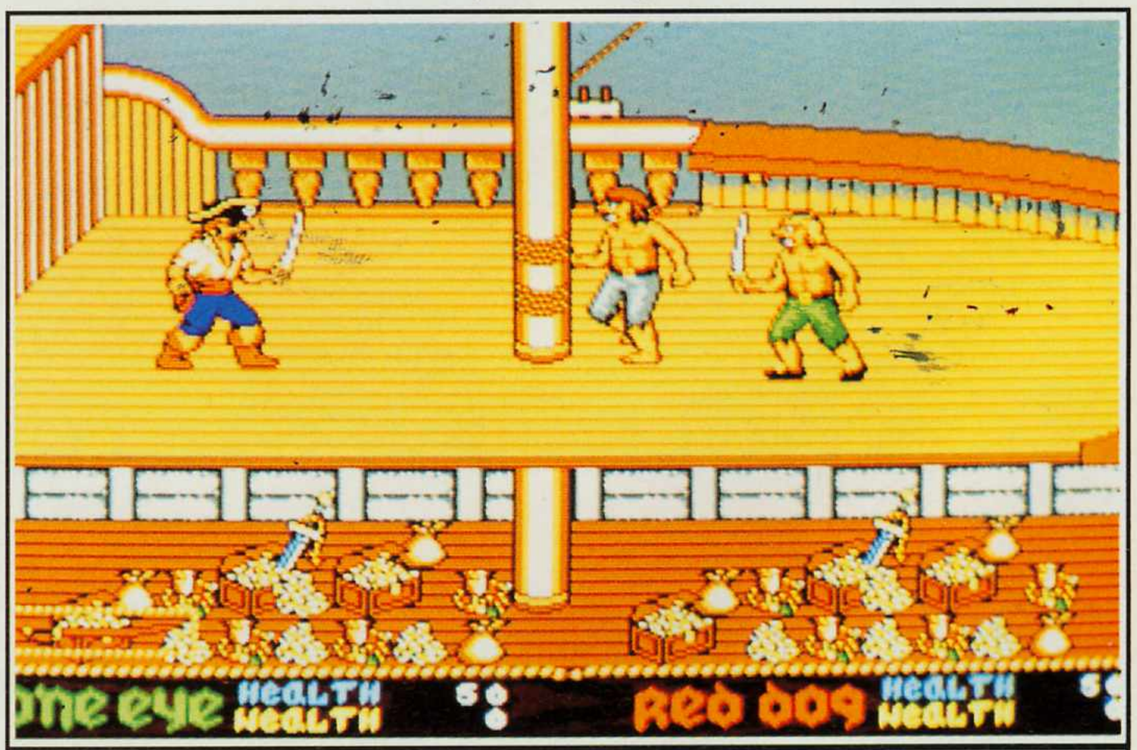
ORDER-HOTLINES: 0621 / 40 23 87 · 44 47 73 · 44 36 32

Lieferung durch DPD per Nachnahme / Lieferzeit 14 Tage nach Bestellung

SKULL AND CROSSBONES

In diesem Spiel schlüpfen Sie und Ihr Freund in die Rolle zweier tückischer Piraten namens `Red Dog` und `One Eye`.

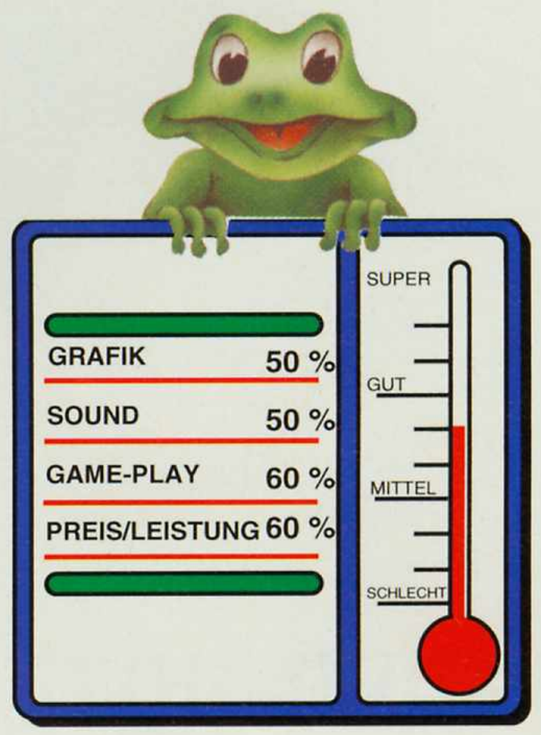
Das Leben eines Piraten ist nicht einfach, tatsächlich ist es aber sehr gefährlich, besonders wenn Sie es mit einem bösen Zauberer zu tun bekommen, der ihnen ihren ganzen kostbaren Schatz gestohlen hat. Sie als One Eye, Red Dog oder beide, müssen sich durch wundersame Phantasiewelten kämpfen, um den Zauberer zu finden, und damit verbunden, Ihren Schatz zurückzubekommen. Ihr Schiff wird an bestimmten Positionen ankern, an denen die Jagd beginnt, sobald Sie von Bord gehen. Es gibt acht verschiedene Ankerplätze, einschließlich einer Ninja-Insel, Handelsschiffen und eine Insel mit vielen spanischen Soldaten. Obwohl die Bewegung der Piraten angemessen ist, kann sie manchmal etwas langsam sein. Dies vor allem dann, wenn man eine blutende Wunde hat. Es gibt nur vier Angriffs- und drei Verteidigungsbewegungen. Dies war für mich ein bißchen enttäuschend. Ich persönlich finde, daß alle Bewegungen gleich sind, da es keinen Unterschied macht, mit welcher man seinem Gegner Wunden zufügt. Auf Ihren Reisen gibt es eine Menge Sachen, die Sie während Ihrer Reisen beschäftigen. Es sind dies Seeleute, riesige Fledermausmenschen, Skelette, spanische Soldaten und sogar Ninja's. Letztere scheinen ja jetzt in nahezu jedem Computerspiel vertreten zu sein. Jeden Schurken, den Sie mit einem Hieb töten, verschwindet mit einer Rauchwolke. Ich hasse dies, da sich der Schreiber dieses Spiels keine Mühe machte, den toten Körper zu zeichnen. Stattdessen zeichnete er einfach eine Rauchwolke. Als Zeichen des guten Willens erhalten Sie nach jeder Enthauptung eines Schurkens von diesem eine Goldmünze. Um das Spiel mit größerer Wahrscheinlichkeit zu beenden, stehen Ihnen großzügerweise drei Leben zur Verfügung. Zu neuen Kräften gelangt man durch den Verzehr von Weintrauben, Grog und Fleisch. Am Ende jeder Schwierigkeitsstufe muß man jeweils einen hexerischen Spießgesellen des Zauberers besiegen. Dies sind jeweils die schwierigsten Gegner. Skull und Crossbones unterscheidet sich sehr von den Kampfspielen, die ich bis jetzt ausprobiert habe. Es ist beispielsweise unmöglich, zu springen, wenn da nicht ein roter Teppich auf dem Boden liegt. Ist dieser vorhanden, so springt man automatisch. Außerdem muß man in einer Stufe eine bestimmte Reihenfolge einhalten. Man kann daher zu Spielbeginn nicht einfach auf eine Leiter klettern, sondern erst, nachdem alle Widersacher auf dieser Stufe besiegt worden sind. Dies kann beim Spielen in einem neuen Level sehr lästig sein, da man vorher nicht wissen kann, in welcher Reihenfolge man spielen muß. Ich habe mich sehr auf dieses Spiel gefreut, bin nach dem Spielen jedoch sehr enttäuscht gewesen. Der Spielverlauf ist stellenweise sehr langsam, außerdem ärgerte mich, daß es nicht möglich ist, selbst zu navigieren, es ist alles festgelegt. Crossbones hatte große Chancen, ein echt originelles Kampfspiel zu sein, erfüllt aber nicht einmal Standard-Anforderungen.



Ihr zwei braucht neue Klamotten...

Aus dem Weg oder ihr werdet es bereuen.

Simon Dale



bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,– DM

Deluxe Sound
228,– DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
189,– DM

Reismaus 89,– DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,– DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,– DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,– DM

Railroad Tycoon	99,90 DM
Eye of the Beholder	89,90 DM
Toki	72,90 DM
Squash	79,90 DM
Hero Quest	72,90 DM
Mega Traveller	99,90 DM
Budokan	39,90 DM
Flood	39,90 DM
North and South	29,90 DM
Hostages	29,90 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal Bits + Bytes finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 ▪ Fax.: (02 71) 5 66 17

Software vom Feinsten...

für C64, Amiga, Atari und PC

COMPETITION PRO STAR
Der Spieler-Joystick
NUR 32.50

ACHTUNG...!!!
Die angegebenen Preise sind AMIGA-Preise. Andere Systeme auf Anfrage.

ANTARES	DM 79,–
3 D CONST. KID	DM 129,–
ACES OF THE GREAT WAR	DM 89,–
BARDS TALE 3	DM 74,–
BRAT	DM 69,–
BLUE MAX	DM 89,–
CENTURION	DM 74,–
CHUCK ROCK	DM 69,–
DAS BOOT	DM 79,–
DIE FUGGER	DM 49,–
EYE OF BEHOLDER	DM 89,–
FLIGHT SIM. 2 dt.	DM 99,–
MEGATRAVELLER	DM 79,–
MIG 29 FULCRUM	DM 84,–
MOONSHINE RACERS	DM 74,–
RAILROAD TYCOON	DM 89,–
RED BARON	DM 79,–
RISE OF THE DRAGON	DM 89,–
SEARCH FOR THE KING	DM 89,–
SKULL & CROSSBONES	DM 74,–
SWIV	DM 69,–
SPEEDBALL 2	DM 69,–
SUPER LEGUGE MANAGER	DM 74,–
WONDERLAND	DM 79,–

Das ist natürlich nur ein kleiner Auszug aus unserem Komplett-Angebot. Wir führen auch Software für jeden gängigen Computertyp. Rufen Sie uns an und testen Sie uns...

★★★

Versand nur per UPS

★★★

Drucklegung erfolgte am 22.05.91 für "PLAY TIME" durch Plötner Werbe Design

★★★

Druckfehler, Irrtümer und Teillieferung vorbehalten.

Delta PD
Ihr Softwarepartner
SCHWALBACHERSTR. 61
6200 WIESBADEN
Tel. 0611 - 379189
FAX 0611 - 39818

Bachler Computersoftware

Amiga ★ Atari ★ ST ★ IBM ★ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
Arachnophobia (dt.)	69,95	69,95	69,95	-,-
Armour-Geddon (dt.)	59,95	59,95	-,-	-,-
Back to the Future 3 (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-,-	89,95	-,-
Blue Max – Aces of war	72,95	*74,95	79,95	-,-
Brat	59,95	59,95	-,-	-,-
Buck Rogers (dt.)	89,95	-,-	89,95	-,-
Cadaver (dt.)	66,95	66,95	-,-	-,-
Cadaver 2 (dt.) The Pay Off (dt.)*	39,95	39,95	-,-	-,-
Centurion-Defender of Rome (dt.)	59,95	-,-	74,95	-,-
Champions of Krynn (dt.) Amiga 1 MB	66,95	-,-	72,95	59,95
Chaos strikes back (dt.) Amiga 1 MB	64,95	59,95 (engl.)		-,-
Chuck Rock (dt.)	59,95	59,95	-,-	-,-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72,95	72,95	72,95	59,95
Death Knights of Krynn	V. mö.	-,-	72,95	59,95
Dragon Wars (dt.)	69,95	-,-	74,95	44,95
Eye of the Beholder	72,95	-,-	72,95	-,-
F-15 Strike Eagle II	79,95	79,95	79,95	-,-
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	84,95	54,95
Gods (dt.)	59,95	59,95	-,-	-,-
Great Courts 2 (dt.)	66,95	66,95	V. mö.	-,-
Hero Quest (Gremlin)	59,95	59,95	69,95	29,95
Hillstreet Blues (dt.)	59,95	59,95	59,95	-,-
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24,95	24,95	-,-	-,-
Kick Off 2 (dt.)	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 – Final Whistle (dt.)	34,95	34,95	-,-	-,-
Kick Off 2 – Winning Tactics (dt.)	34,95	34,95	-,-	-,-
King's Quest 5	V. mö.	V. mö.	87,95	VGA 99,00
Leisuse Suit Larry Triple Pack	109,-	109,-	109,-	-,-
Lemmings (dt.)	59,95	59,95	79,95	-,-
M 1 Tank Platoon (dt.)	74,95	74,95	89,95	-,-
Magnetic Scrolls Compilation	74,95	74,95	79,95	-,-
Mega Traveller 1 (dt.)	74,95	74,95	89,95	-,-
Mig-29 (dt.)	76,95	76,95	76,95	-,-
Nam *1965-1975* (dt.)	74,95	74,95	89,95	-,-
PGS Tour Golf (dt.)	59,95	-,-	69,95	-,-
Pirates (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-,-	-,-
Pool of Radiance (dt.) Amiga 1 MB	69,95	-,-	69,95	59,95
Power Monger (dt.)	69,95	69,95	V. mö.	-,-
Power Monger Data-Diskette (dt.)	39,95	39,95	-,-	-,-
Power up (5 Spiele)	74,95	74,95	-,-	49,95
Predator 2 (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	74,95	*79,95	89,95	-,-
Red Baron (EGA od. VGA)	*89,95	-,-	89,95	-,-
Shadow Dancer (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
Sierra Value Pack (Col. Bequest, Conq. of Camelot, Cod. Ice-Man)	99,-	-,-	-,-	-,-
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. möglich!		84,95	-,-
Sim City & Populous (dt.)	74,95	74,95	74,95	-,-
Sim Earth (dt.)	Vorb. möglich!		94,95	-,-
Skull & Crossbones	59,95	59,95	-,-	39,95
Space Quest 4 (EGA od. VGA)	*89,95	-,-	89,95	-,-
Speedball 2 (dt.)	64,95	64,95	-,-	-,-
Stellar 7	59,95	-,-	59,95	-,-
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
SWIV (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-,-
The Secret of Monkey Island	69,95	69,95	74,95	VGA 89,-
Toki (dt.)	59,95	59,95	-,-	V. mö
Trans World (dt.)	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican 2 (dt.)	59,95	59,95	-,-	39,95
Ultima 6	Vorb. möglich!		79,95	59,95
Wing Commander	V. mö.	-,-	74,95	-,-
Wing Commander Mission Disk. 1+2 je	-,-	-,-	36,95	-,-
Wolfpack (dt.)	79,95	-,-	94,95	-,-
Wonderland (dt.) 1 MB	72,95	72,95	87,95	-,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,– DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an !

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 1113
D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37, 86 31

MEGATRAVELLER

Reviews

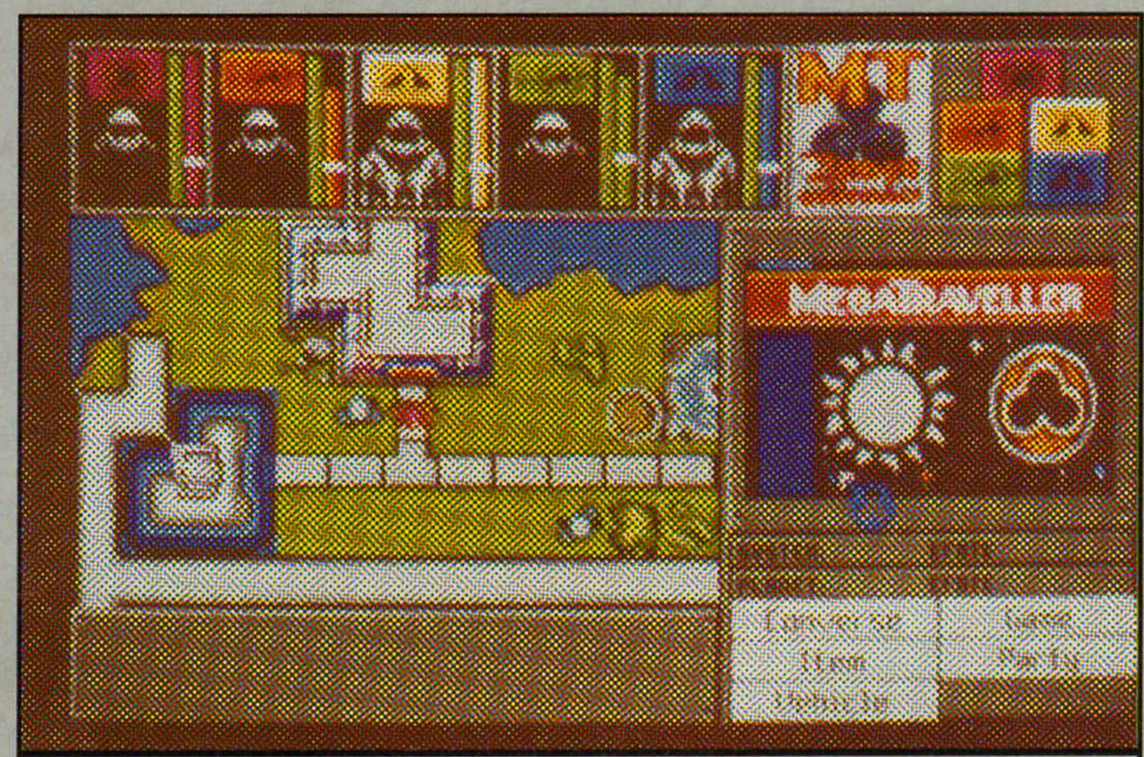
Nach dem erfolgreichen Raubzug TSR`s mit Dungeons and Dragons durch die Welt der Computer-Rollenspiele, war es nur eine Frage der Zeit, wann auch andere Rollenspiel-Systeme übertragen werden.

Das erste war `Tunnels and Trolls`, mit einer guten, aber dennoch einfachen Umsetzung, die stark am vorher veröffentlichten D&D orientiert war. `Megatraveller` von GDW ist nun das neueste Science-Fiction Spiel dieser Art. Für diejenigen unter Ihnen, mit weniger Rollenspiel Erfahrung: Traveller ist eine Abkehr von dem normalen `Beginne jung, sammle Erfahrung, Geschick und werde während des Spieles älter`. Stattdessen fangen Sie jung an, sammeln Erfahrung und Geschick, und spielen erst dann. Dadurch beginnen die meisten Abenteurer um die 40. Dies mag in der Wirklichkeit seine Vorteile haben (obwohl ich das in Frage stellen würde). Es führt aber bei der Identifizierung mit seinem Charakter zu Schwierigkeiten, vor allem bei greisen Figuren (das ist kein Scherz!). Das System wurde in der Computerumsetzung keinesfalls geändert. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie mit vierzigjährigen oder älteren Figuren zu spielen beginnen. Am Anfang wählen Sie Ihre Figur, tragen sie in einen Beruf ein (wenn Sie Pech haben, werden Sie eingeschrieben), und sammeln Geschick, Geld und Ausrüstung. Natürlich müssen die erlangten Fähigkeiten nicht die gewünschten sein, doch auch das entspricht dem Original. Sie benötigen mehrere Figuren (bis zu fünf je Gruppe), und mindestens einer muß in der Lage sein, ein Raumschiff zu fliegen. Schließlich ist es ja ein Sci-Fi Spiel und handelt fast überall in der Galaxie. Haben Sie nun Ihre Gruppe zusammengestellt, kann das Spiel beginnen.

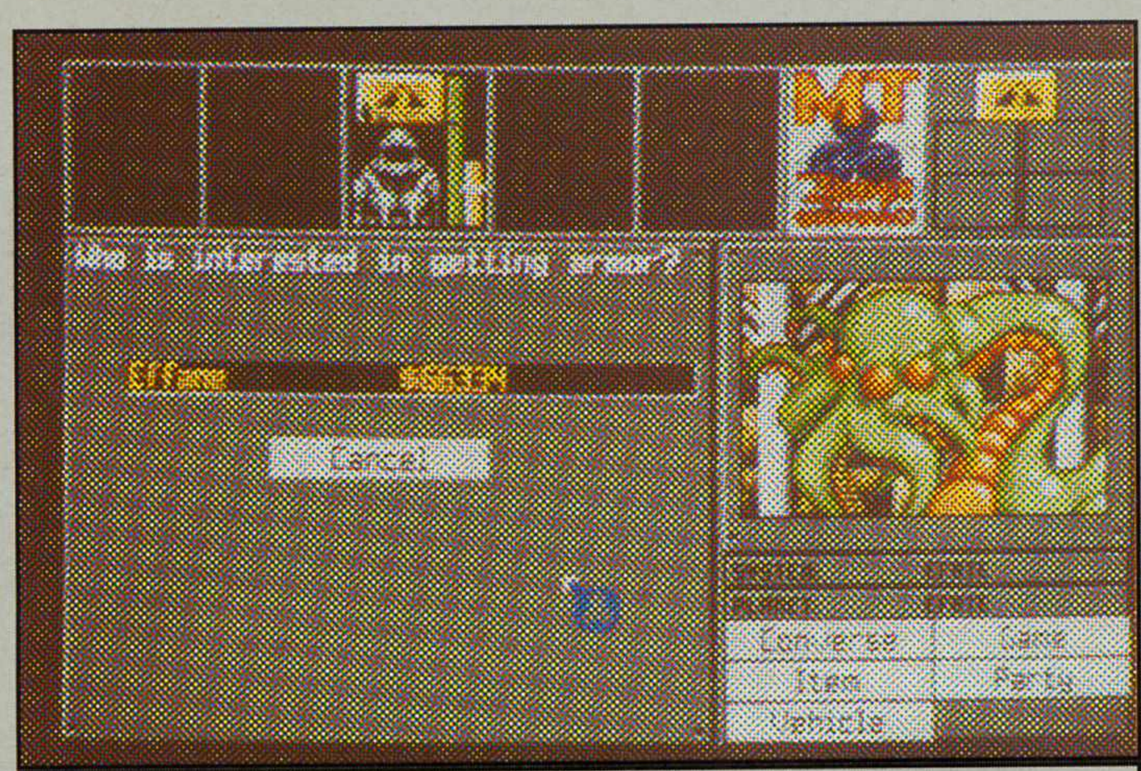
Sie beginnen in einer Taverne. Eine Frau betritt diese Spelunke, legt Ihnen Unterlagen vor die Nase und bittet Sie, zu irgend einem Planeten zu fliegen. Handlung und Geschichte entwickeln sich ab hier. Ihre Mission, falls Sie sie annehmen, lautet, das Universum vom bösen Zhodani zu retten.

Soviel zur Handlung, nun zum Spiel. Figuren, Umgebung und alles andere sind, a la Ultima, von oben zu sehen. Ebenso das Hauptmenue für Konversation, Bewegung, Gruppe und Spiel. Im Gruppenmenue können Sie Ihre Gruppe bei einem evtl. Angriff aufteilen oder umstellen. Das Spielmenue verwaltet einfach verschiedene Spieldisketten und Floppybefehle. Jede Eigenschaft der Figuren kann gesondert in einem eigenen Menue gesteuert werden. Darunter befindet sich Geschick, Ausrüstung, Bewaffnung und Panzerung. Insgesamt kann eine Figur, neben einer Vielzahl anderer Gegenstände, zwei aktive Waffen gleichzeitig tragen. Wird die Gruppe aufgeteilt, so kann jeder einzeln bewegt werden oder schießen. Jedoch können Anweisungen auch auf die ganze Gruppe bezogen sein. Nachdem Sie das Feuergefecht überstanden haben, müssen Sie den Weltraumbahnhof finden (das geht noch ziemlich leicht) und das Raumschiff von der `Dame` (diese ist irgendwie plötzlich verschwunden) aufsuchen. Mit dem Raumschiff gelangen Sie dann ins All. Hier kann es einige Zeit dauern, bis Sie sich mit der Steuerung und Navigation vertraut ge-

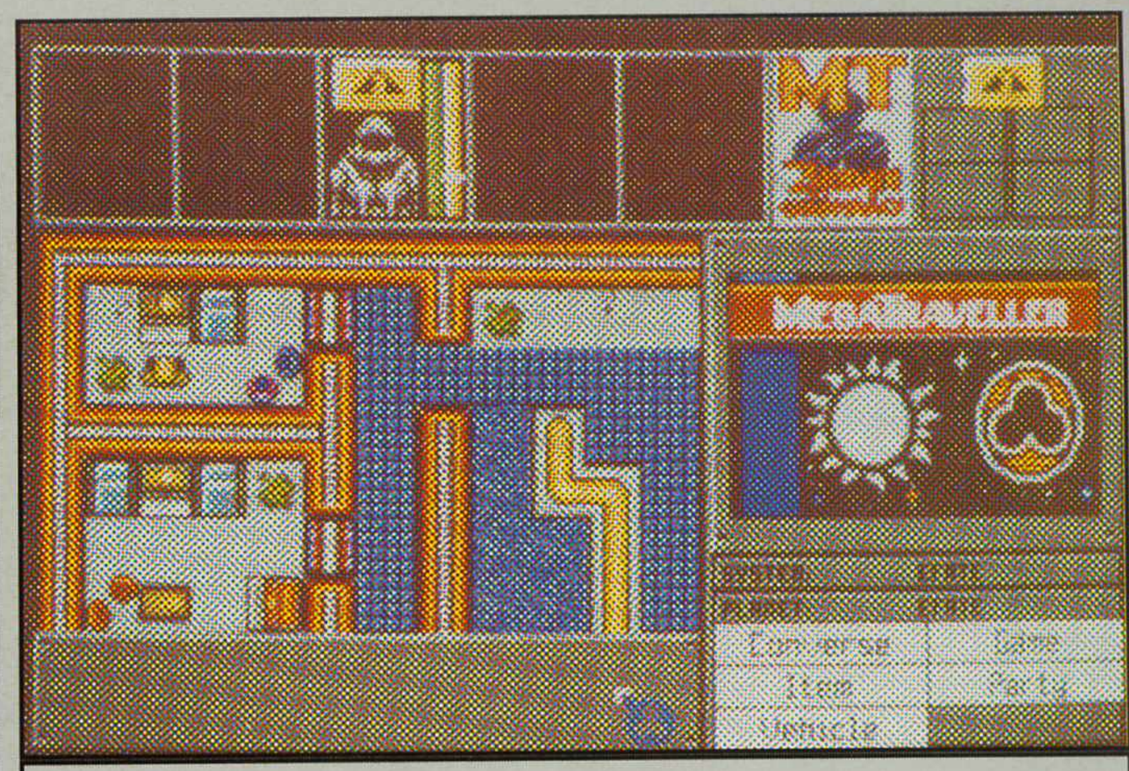
In Zukunft nur noch MT statt MTV.



Versteckspiel im Weltraum-Port.

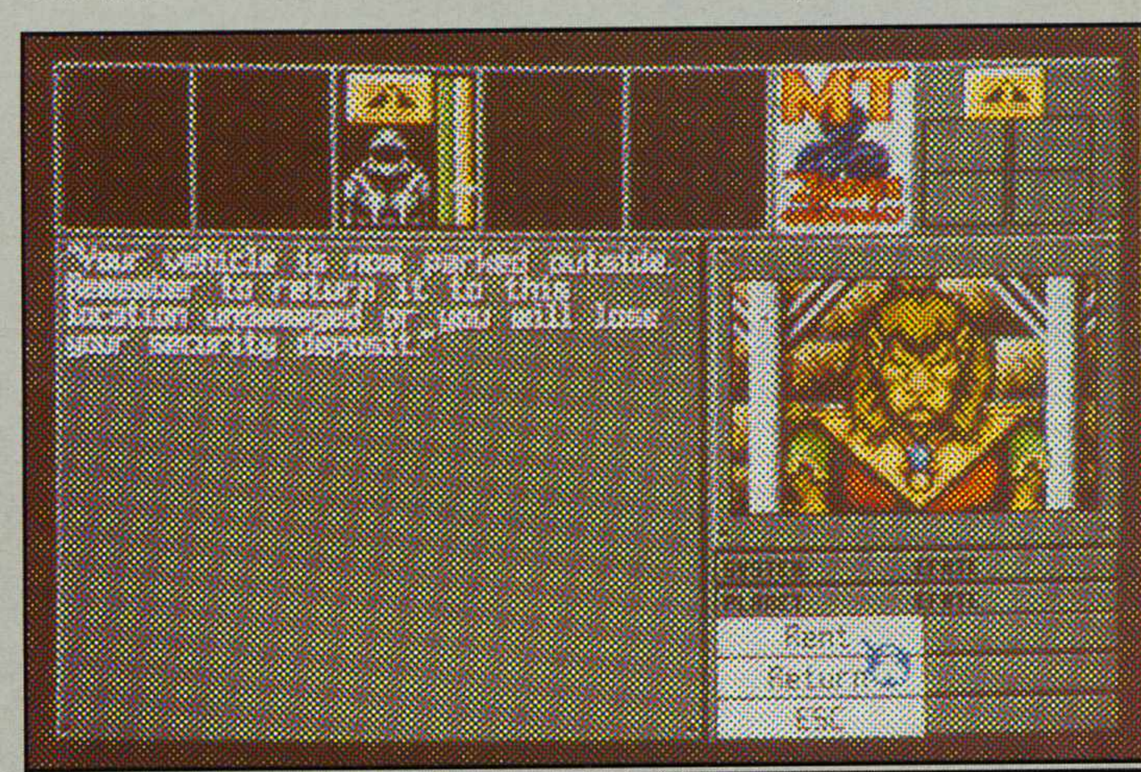


Gut gerüstet ist halb gewonnen.



Hübsche Wohnung haben sie hier.

macht haben. Den Raumschiff-Interloper (wer kommt bloß auf solche Namen?) können Sie auf drei verschiedene Arten benutzen. Zwei Anwendungsmöglichkeiten erlauben das einfache Reisen. Dieses



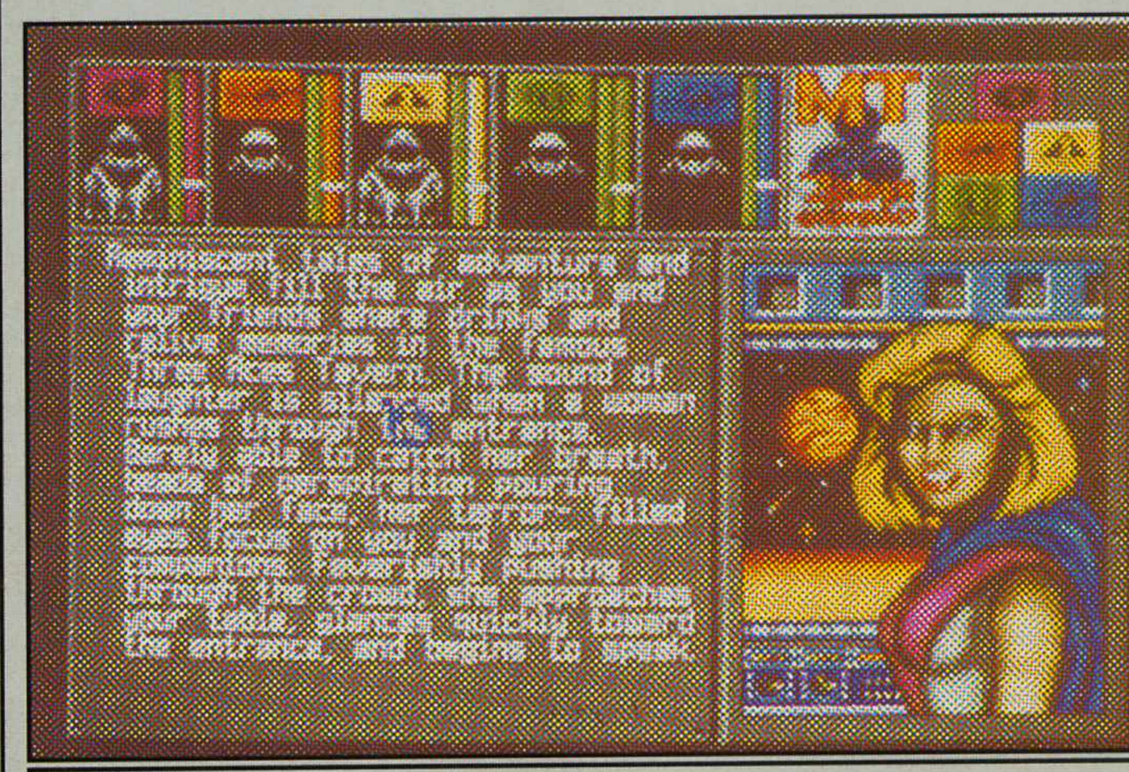
Den kennen wir doch aus "Die Schöne und das Biest"...

Fliegen innerhalb des Sternensystems hängt sehr vom Geschick des Piloten ab. Somit können Sie das Schiff von Planet zu Planet in einem Sonnensystem bewegen. Weiterhin können Sie auch zwischen verschiedenen Sonnensystemen reisen. Sie können aber auch andere Schiffe angreifen und ausrauben. Um als Pirat erfolgreich zu sein, müssen Sie aber erst einmal ein Ziel finden. Dann sollen Sie es kampfunfähig schießen und nah genug heransteuern, um es auszuplündern. Doch nehmen Sie sich vor anderen Piraten oder Begleitschiffen in Acht! Nur wenn Sie ein hartnäckiger Pirat sind, kann Ihnen die `Imperiale Streitmacht` gefährlich werden.

Nun zur Steuerung. Das ganze Spiel wird völlig tastaturlos, mittels Maus gespielt. Sie benötigen die Tastatur eigentlich nur, um den Namen einer neuen Figur einzugeben. Dadurch können Sie sich beim Spielen entspannt in einen Sessel lehnen, während Sie es mit der ganzen Galaxie aufnehmen.

Obwohl die Steuerung wirklich einfach ist, kann es manchmal ärgerlich sein, zwischen Gruppen- oder Einzelsteuerung umschalten zu müssen. Im Spiel sind alle üblichen Möglichkeiten eines Adventures eingebaut. So gibt es Läden, in denen Sie verschiedene Ausrüstungen kaufen können, Kneipen, wo Sie neben einem Drink an Informationen kommen und auch diverse andere Orte (wie das Naturgeschichtliche Museum). Dort wissen Sie eigentlich nie, was Sie erwartet.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, Ihr Geschick in Trainigslagern bei den Sternenhäfen zu verbessern. Auch



Komm, flieg mit mir...

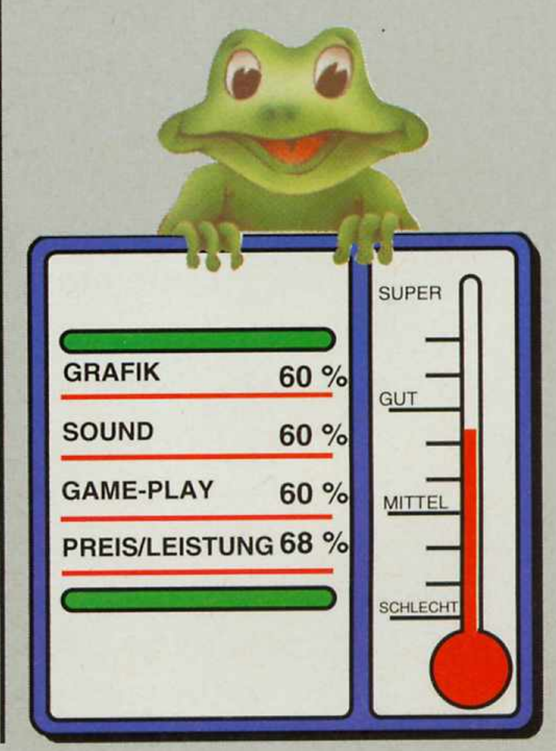
die Graphiken sind schön entworfen. Bis auf ihre futuristische Erscheinung gibt es keinen Unterschied zu Ultima. Allerdings ist das Raumschiff gänzlich anders, als aus bisherigen Spielen bekannt.

Der Sound beschränkt sich auf einige Piepser, aber es gibt einige nette Schreie, wenn eine Figur oder ein Gegner getötet wird. Auch die Waffen geben entsprechende Geräusche von sich. Bei Unterhaltungen gibt es keine Geräusche.

Als Umsetzung von Megatraveller ist dieses Spiel sehr gelungen, als Adventurespiel tritt es in die traditionellen Fußstapfen von Ultima. Es ist zwar nichts völlig neues, aber eine wirklich neue Bereicherung auf dem Rollenspielesektor.

Werfen Sie in der nächsten Ausgabe doch mal einen Blick in unsere Rubrik `Trolls Bottom`. Dort finden Sie ergänzende Informationen und die ersten Tips zum Spiel.

Mark Ulyatt

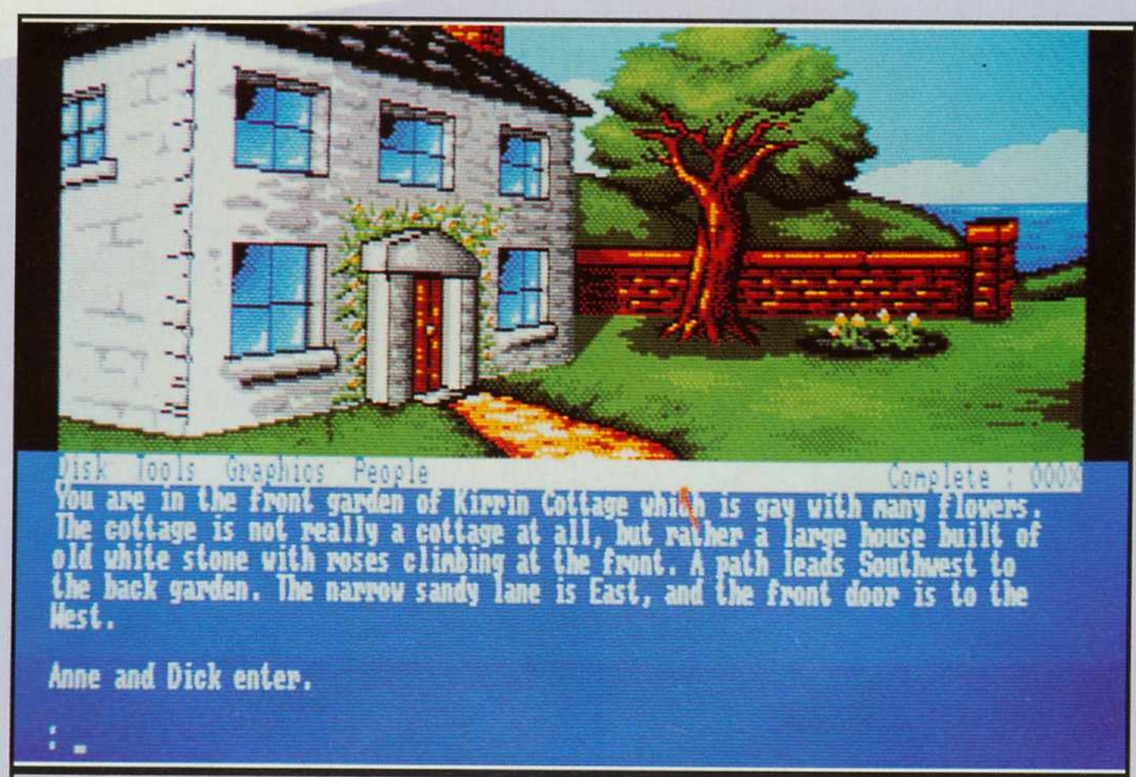


THE FAMOUS FIVE

Menschenskinder, machen diese Adventures Spaß", kommentierte Anne dieses standartmäßige englische Textadventure von Enigma Variations.

Das Spiel basiert auf dem ersten der 'Famous Five' ('Fünf Freunde') Romane von Enid Blyton. Sie finden sich rasch in einer längst vergangenen Zeit wieder, die Welt des Ingwer-Biers und der Sandwiches, wo man jeden noch mit einem Eis bestechen konnte! Das Spiel beginnt am Ende des Ganzen. Sie reisen in einem Eisenbahnwagen (natürlich erster Klasse) zum ersten Mal nach Kirrin Cottage. Kommt Ihnen das bekannt vor? Es gibt eben nicht viel Neues, weder in der Story noch während des Spielens selber. Es steht die übliche Palette von Befehlen zur Verfügung, und man hat die Option, Bilder zu sehen oder nicht.

Die Bilder selber sind ziemlich gute, vertrauenserweckende Illustrationen, die aus den Büchern übernommen wurden, und an Schlüsselorten erscheinen. Die Mitglieder eines 'Fünf Freunde' Klubs werden sicher schockiert sein, da einige der Charaktäre sozusagen auf modern getrimmt worden sind. Julian schaut fast wie ein Punk aus! Anhänger dieses Buchs (wenn sie sich trauen, das zuzugeben) werden begeistert sein, in die Rolle ihres Lieblingshelden zu schlüpfen. Durch den 'become' Befehl können Sie einen der fünf auswählen. Werden Sie doch der starke, leise, leicht eingeschnappte Julian, der gierige Dick (bitte keine Kommentare), die schwache Anne, oder futtern Sie Eis, als Timmy der Hund.



Für Fans: 5 Freunde...

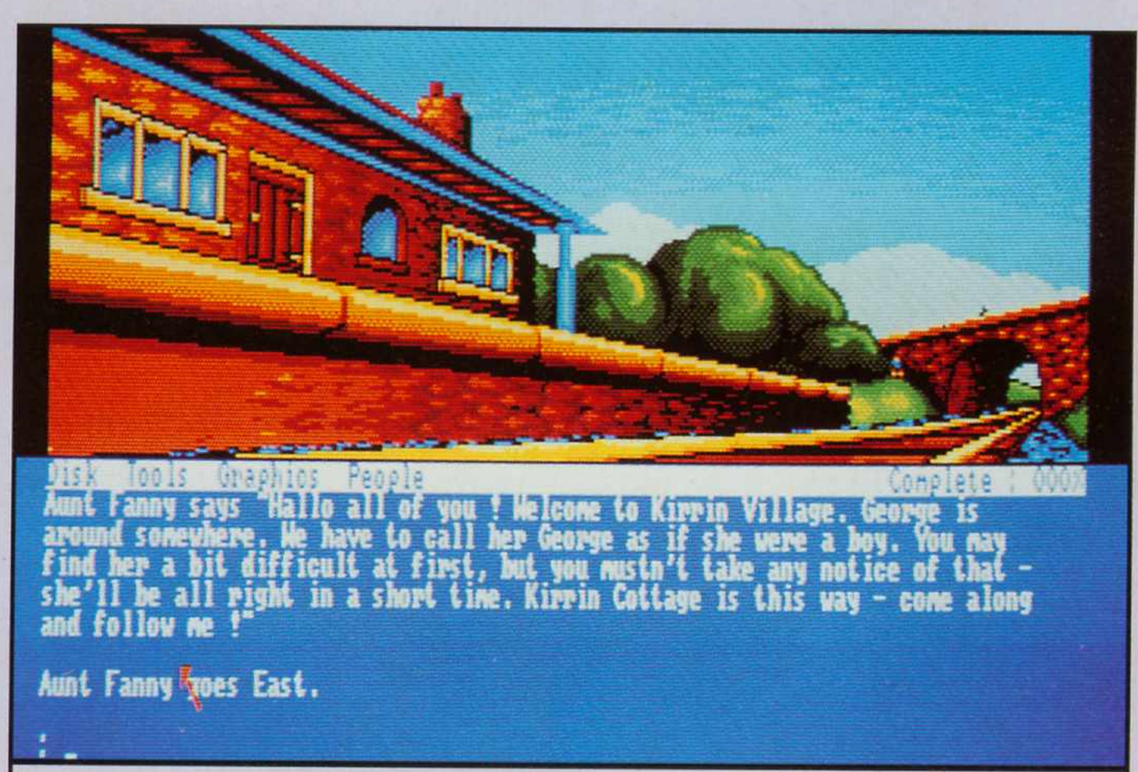
Sie können Ihre Spielfigur jederzeit ändern, um mehr Informationen durch Menschen oder Orte zu erhalten. Es wird richtig interessant, wenn Sie die Gruppe aufteilen müssen, um ein bestimmtes Problem zu lösen, und daher die Freunde in verschiedene Himmelsrichtungen schicken. Klingt das kompliziert? Es klingt nicht nur so, aber Sie können sich helfen lassen, wenn Sie vergessen haben, wer Sie sind.

Die Handlung deckt sich mit der des Buchs. Die drei Newcomer müssen den schmollenden George (in echt natürlich Georgina! Ich weiß schon. Gibt's denn keinen da draußen, der weder das Buch gelesen noch die TV Sendungen gesehen hat?) für sich gewinnen, Timmy befreien, der aus dem Haus verbannt wurde, weil er dort nicht erlaubt ist, und es schaffen, Kirrin Island zu erreichen, ohne aus dem Rettungsboot zu fallen. Es muß ein Geheimnis gelöst werden, und ich glaube, ich nehme nicht zu viel vorweg, wenn ich erwähne, daß es mit einer verfallenen Burg, einem Schiffswrack, und Gold zu tun hat.

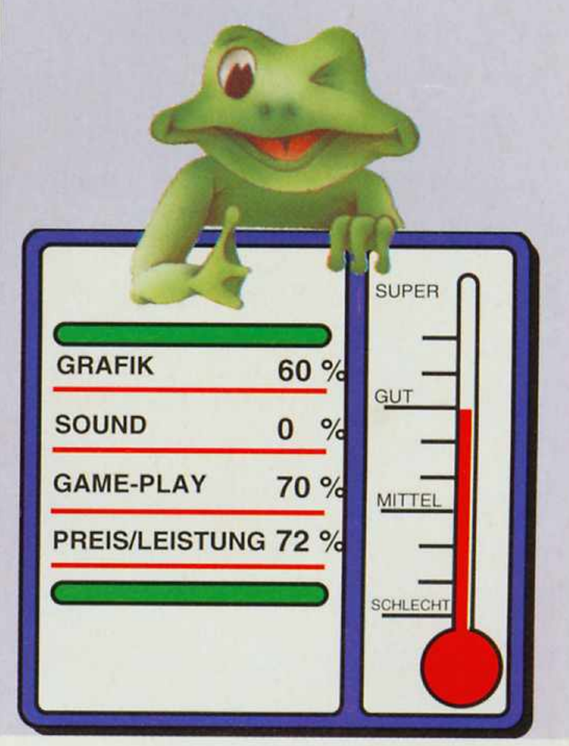
Obwohl es nur ein stinknormales Textadventure ist, bietet 'Five On A Treasure Island' ('Fünf Freunde und die Schatzinsel') etwas erfrischend anderes. Seine Stärke liegt im Nostalgischen, die Rückkehr zum typischen Schuljungenabenteuer. Haben Sie also die Nase voll von Orcs, Kerkern, Außerirdischen und Zap-Guns, dann könnte dies ein Spiel für Sie sein. Hassen Sie natürlich Mittelstufenschüler der 30er Jahre, dann können Sie aber trotzdem Ihren Spaß haben, indem Sie Ihren scheinheiligen Helden Wörter in den Mund legen!

Es ist ein sehr sanftes Spiel, in einer ganz unterschiedlichen Welt, in der Sie Geschäftsinhaber mit 'young sir' anreden, in der niemand getötet wird, und Witze wichtiger sind, als ein schneller Finger am Abzug.

Mark Ulyatt



... auf der Schatzinsel.



Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09 · Fax 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari
688 Attack Sup. dt.	64,00	–
A-10 Tank Killer (1 MB)	77,00	77,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	**73,50**	–
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00
Antares kpl. dt.	59,90	59,90
Baba Yaga dt. +	44,00	44,00
Back to the Future II dt.	58,50	58,50
Battle Command dt.	**58,00**	**58,00**
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	78,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	**67,50**	**67,50**
Big Buisiness dt.	54,50	54,50
Billy the Kid dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	**74,50**	–
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00
Börsenfieber dt.	59,00	59,00
Blue Max dt.	**71,00**	**71,00**
Bundesliga Manager dt.	53,50	53,50
Cadaver dt.	64,00	64,00
Car-Vup dt.	59,50	59,50
Castle Master dt.	58,00	58,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	**57,00**	**59,50**
Chase HQ II dt..	59,50	59,50
Chips Challenge dt.	57,00	57,00
Chuck Yeag. 2.0 dt.	63,00	63,00
Conquest of Camelot	79,00	79,00
Corporation dt.	59,80	59,80
Crime Time dt.	56,00	56,00
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00
3d Konstruktion Kid dt. (1 MB)	117,00	117,00
Damocles dt.	58,00	58,00
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50
Das Boot dt.	**71,00**	**71,00**
Dinowars dt.	51,50	51,50
Domination dt.	**56,00**	**56,00**
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50
Duck Tales dt.	59,50	59,50
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50
ELVIRA kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Exterminator dt.	57,00	57,00
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00
F-19 Stealth Fighter dt.	**67,00**	**67,00**
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Flight Simulator II dt.	96,00	96,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00
Genghis Khan (1 MB) dt.	**77,50**	**77,50**
Great Courts II (1 MB) klp. dt.	64,00	64,00
Gunship dt.	58,50	58,50
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00
HARPOON dt.	**72,50**	–
Hunt for Red Oktober dt.	**58,50**	–

	Amiga	Atari
Imperium dt.	64,00	64,00
Infestation dt.	57,00	57,00
Invest dt.	53,00	53,00
Klax dt.	46,00	46,00
Leisure Suit Larry 1+2+3	**119,00**	**119,00**
LEMMINGS dt.	**57,00**	**57,00**
Lettrix kpl. dt.	57,00	57,00
LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Lords of Doom kpl. dt.	59,50	59,50
Lost Patrol kpl. dt.	**57,00**	**57,00**
M-1 TANK PLATOON dt.	**67,00**	**67,00**
Maupiti Island dt.	59,50	59,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
MIG-29 FULCRUM dt.	**77,00**	**77,00**
MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Murder dt.	61,80	61,80
Murder in Space dt.	57,00	57,00
Mystical dt.	59,50	59,50
NAM "VIETNAM" dt. Anl.	**67,50**	**67,50**
Navy Seals dt. +	58,00	58,00
Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Omnicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
ON THE ROAD kpl. dt.	**59,50**	**59,50**
Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
PIRATES dt.	**58,00**	**58,00**
Populus dt.	64,90	64,90
Populus (Promised Lands) dt.	34,90	34,90
Powermonger dt.	**69,50**	**69,50**
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Projektile dt.	67,00	67,00
Puzznik dt.	59,00	59,00
Rainbow Island dt.	57,50	51,50
Railroad Tycon kpl.dt. (1 MB)	76,00	76,00
Red Storm Rising dt.	**57,00**	**57,00**
NAPOLEON kpl. dt.	**52,00**	**52,00**
Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
Robocop II dt.	57,00	57,00
Romance of 3 Kindom	**90,00**	–
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sim City dt.	67,00	67,00
Sim City + Populus dt.	69,90	69,90
Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
STRATEGO dt.	**59,50**	**59,50**
Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Super Cars II dt.	58,00	58,00
Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
ULTIMA V dt.	72,50	72,50
UMS II dt.	**67,50**	**67,50**
Warlock the Avenger dt.	58,50	–
WINGS (1 MB) o. (512) kpl. dt.	69,80	–
WOLFPACK (1 MB) dt.	**69,50**	**69,50**
Wonderland (1 MB) dt.	**69,50**	**69,50**

Auf Wunsch für 2,50 DM Softwaretest!

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Defender Crown dt.	34,50	Thunderbirds dt.	24,50	Operation Jupiter	24,50	Dynamite Düx dt.	24,50	Alien Syndrome	24,50
Strike Force Harrier dt.	34,50	Quadralien dt	19,50	Champ of Shaolin	24,50	Western Games	19,50	Warp	24,50
Carrier Command dt.	29,50	Space Harrier II	19,50	Prospektor dt.	19,50	Garrison dt.	19,50	Rotor dt.	19,50
Bads Tale II	39,50	Seven Gates Jambala	19,50	Flip it u. Magnose	19,50	Las Vegas	19,50	Drivin Force	19,50
Archipelagos dt	24,50	Xorron 2001 dt.	19,50	Bad Company dt.	19,50	Starglider II	34,50	Champ. Golf dt.	19,50
Interphase dt.	24,50	Star Blaze dt.	19,50	Danger Freak dt.	19,50	Joker Poker	19,50	Airball dt.	24,50
								Powerpack (6 Sp.)	24,50
								Football Manager	24,50

Amiga Maus	49,00	Amiga Laufwerk Slimline 3,5 extern Bus + abschaltbar	179,00	ATARI LYNX Gerät	190,00
Amiga 500 Speichererw. abschaltbar + Uhr	98,00			Game Boy + Zubehör	154,00

Amiga 500 Super Powerpack
Kind Words (Textverarbeitung)
Fusion Paint (Malprogramm)
Indiana Jones F/A 18
Interceptor Kick off 111,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3,50 DM, Nachnahme + 6,50, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9,00 DM.
Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich. *4 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.
Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spiele versandkostenfrei.**

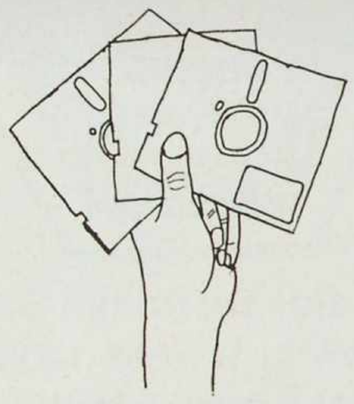
„Four Systems Computersoftware"

Spiele und Anwendungen jeglicher Art

Zum Beispiel:	Amiga	Atari	MS / DOS	C 64
Back to the Future III	75,–	75,–	–	45,–
Galactic Empire	90,–	111,–	–	–
Jahangir Khan	87,–	87,–	–	–
Sim City & Populous	95,–	–	90,–	–
F-29 Retaliator	–	68,–	97,–	–
Betrayal	90,–	90,–	–	–

Preisliste unter Systemangabe anfordern.
Ab 50,– DM Bestellwert versandkostenfrei.
Jetzt auch Game Boy! Fragen Sie uns!

Informieren,
Testen, Kaufen
in unserem Ladengeschäft
Autorstraße 23
in Braunschweig!



So erreichen Sie uns:

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Tel.: 05 31 / 79 72 91
Fax: 05 31 / 79 82 71

ACTION PUR..

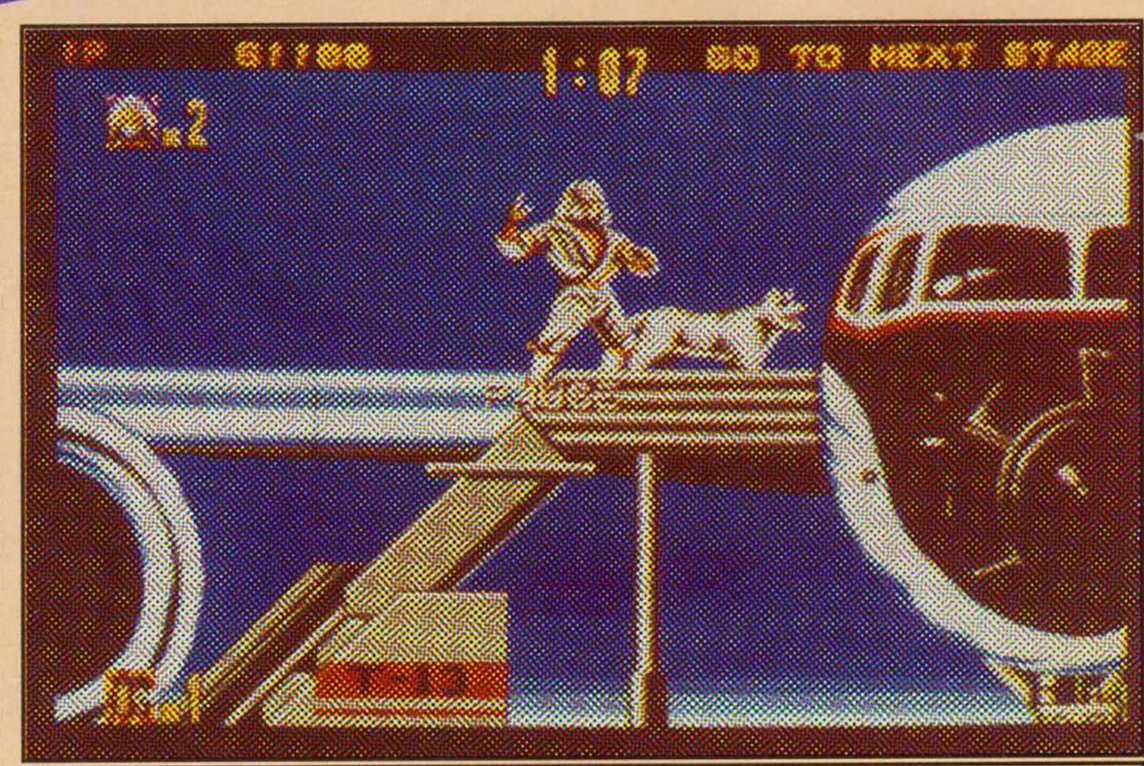
PROJECT 1 -
das ultimative Actionspiel..
.. exklusiv nur auf AMIGA FUN.

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

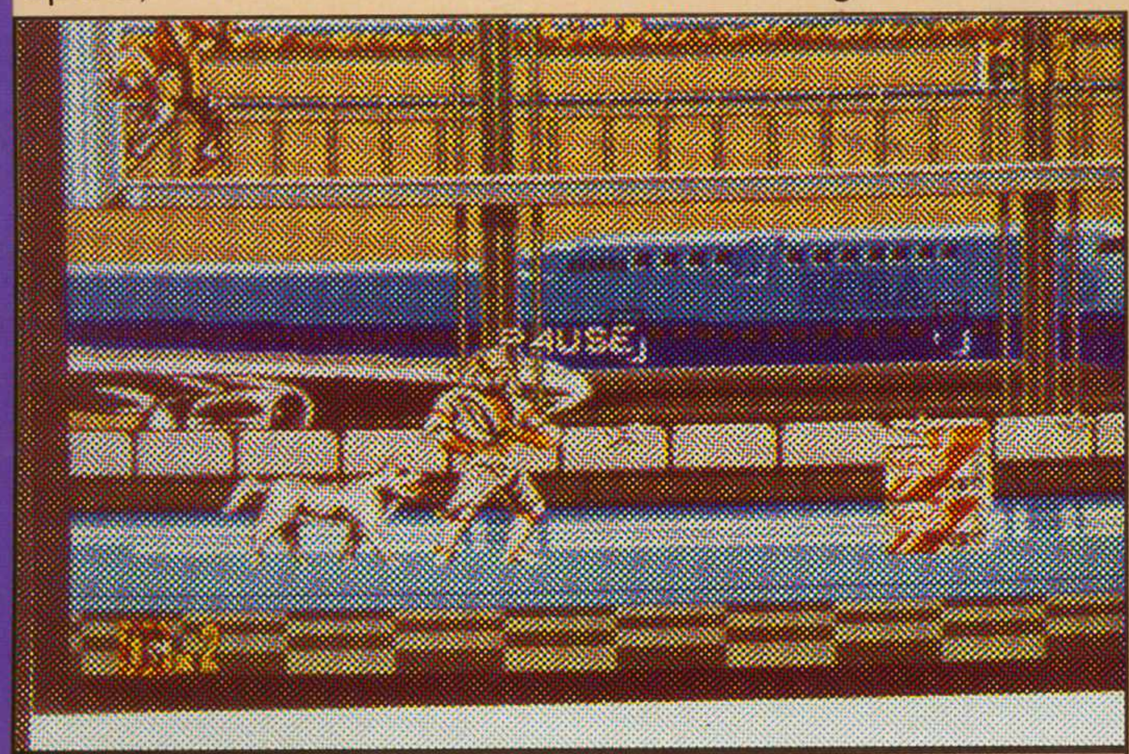
SHADOW DANCER

In diesem neuen Spiel von U.S.Gold lenken Sie einen Ninja und seinen treu ergebenen Hund. Sie, als jugendlicher Ninja befinden sich im Zentrum einer von Gewalt regierten Stadt.

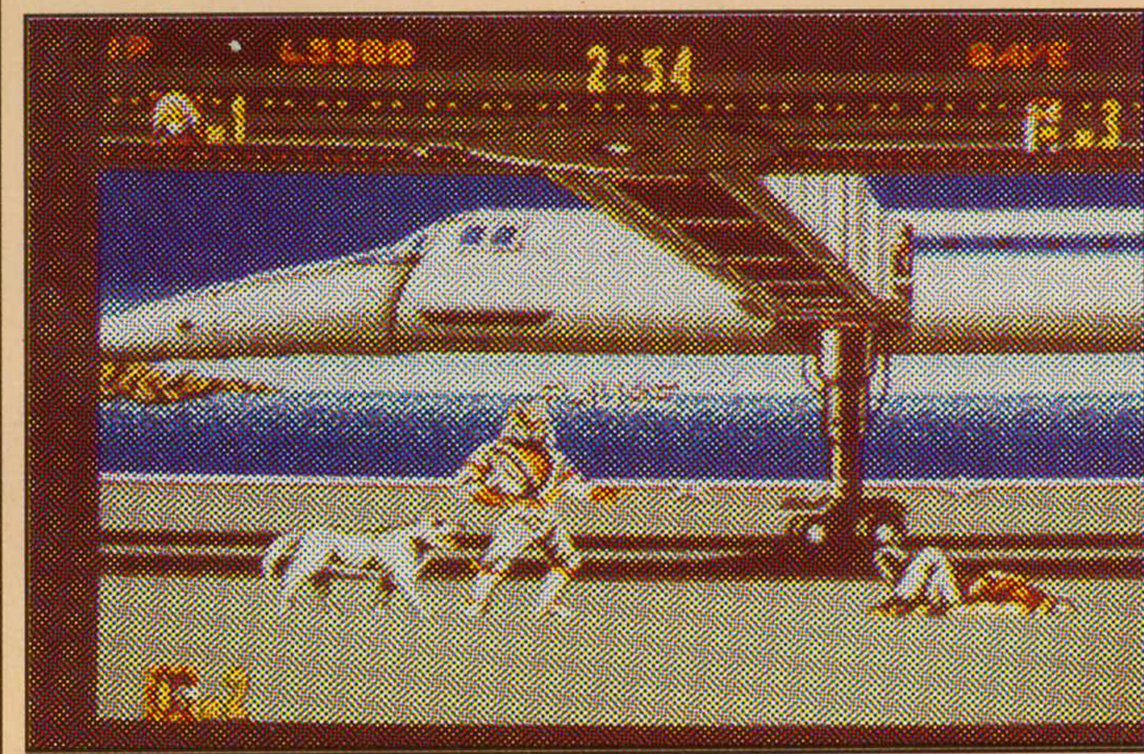
Hier vollbringt eine Gruppe von Terroristen jede, der Menschheit bekannte Greueltat, einschließlich dem grausamen Bombenlegen. Nun müssen Sie und Ihr Hund versuchen, die Bomben zu sammeln, und die Terroristen zu bekämpfen. Shadow Dancer ist der letzte Schrei auf dem Gebiet der Kampfspiele, mit leichter Ähnlichkeit zu Shinobi. Man muß von links nach rechts über den Bildschirm laufen und dabei die Bomben aufsammeln. Wie bereits in Shinobi, gibt es auch hier nicht zu viele Kampfbewegungen, Sie müssen lediglich explodierende Ninja-Sterne und ähnliche Waffen auf seinem Weg aufsammeln. Eigentlich ist das sehr schade, da diese Ninja-Sterne ziemlich schnell langweilen und Sie die Schurken nur noch mit blitzenden Faustschlägen und Fußtritten verdreschen möchten. Sie beginnen die erste Stufe des Spiels mit drei Messern, vier Leben und einem Hund an der Seite, der nur darauf wartet, den Befehl zum Attackieren zu bekommen. Dabei werden Sie von einer Vielzahl Widersacher angegriffen, die mit Messern bewaffnet sind und mit Faustschlägen und Fußtritten auf Sie zulaufen. Da man jedoch mit einer unbegrenzten Zahl von Ninja-Sternen bewaffnet ist, dürfte es kein Problem sein, diese Schurken zu vernichten. Um die nächste Ecke lauern klügere Bösewichter, versteckt hinter Paketen. Diese bekämpfen Sie mit Schüssen und werfen mit Messern. An dieser Stelle kommt der treu ergebene Fido zum Einsatz. Alles was Sie machen müssen, ist, sich hinzuknieen und einen Ninja-Stern auf den Schlägertypen werfen. Dies ist der Anlaß für Fido, den Angreifer mittels hochspringen abzulenken. Plötzlich, durch einen schnellen Schuß eines Ninja-Sterns ist der Schurke vernichtet. Ist man mit seinem Ninja-Stern zu langsam, so wird Fido aus irgend einem Grund zurückschrecken, zu seinem Herrn zurücklaufen und sich hinter diesem verstecken. Aber keine Sorge, Fido hat sich schon nach kurzer Zeit von diesem Schreck erholt. Es ist jedoch ratsam, Fido nicht sehr oft so leiden zu lassen,



Hat der Hund ´nen Flugschein?

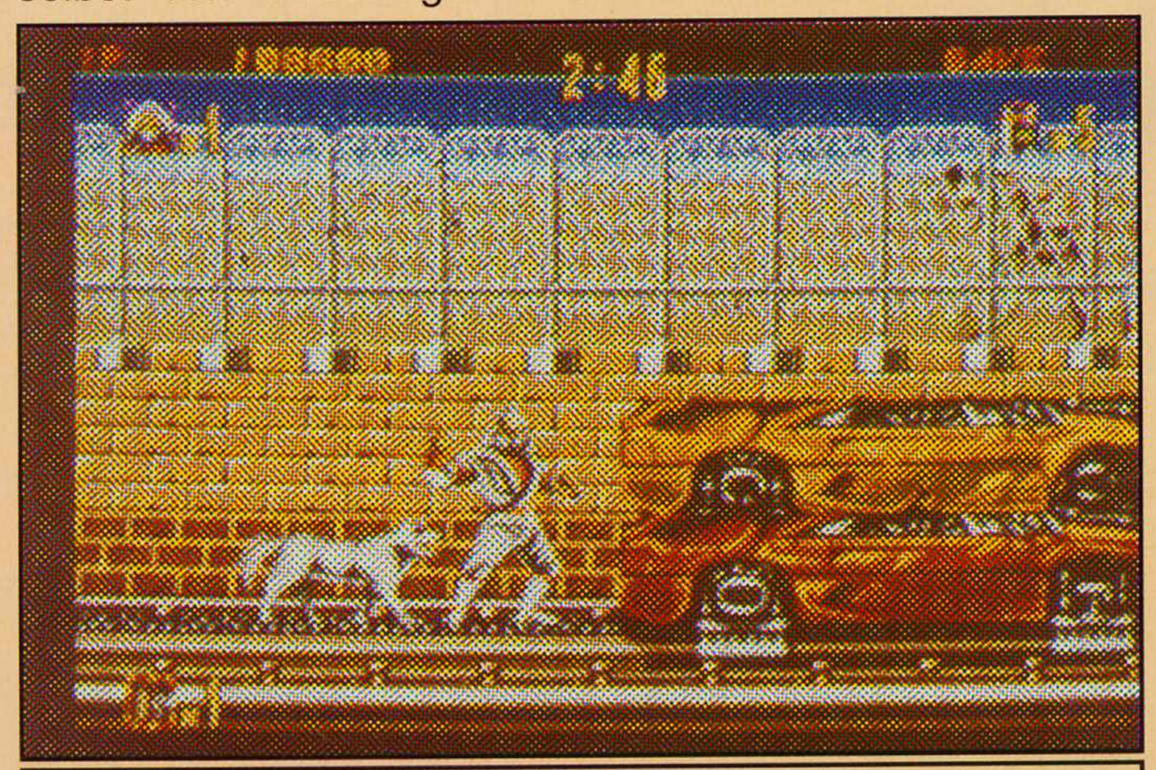


Es gilt Kisten ...



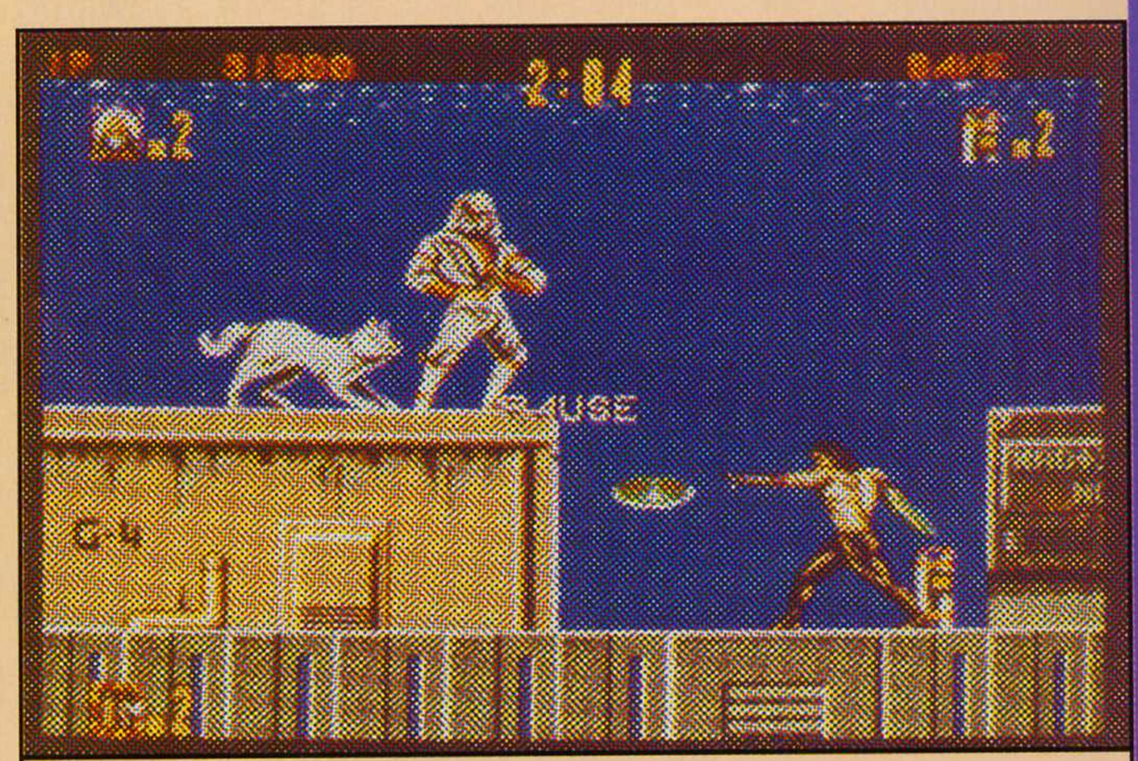
... Terroristen ...

da man dadurch wertvolle Zeit verliert, die man zum Sammeln der Bomben benötigt. Falls Sie jemals-Shinobi gespielt haben,werden Sie mir zustimmen, daß es schwierig ist, auf eine höhere Platform zu gelangen. Vor allem dann, wenn Sie versuchen, Ihren Angreifern auszuweichen, da die Steuerung dafür nicht sehr gut ist. Das gleiche gilt auch für Shadow Dancer, was mich ein wenig verärgerte, da dies aus Sinobi III stammt. Warum nur wurden die negativen Eigenschaften aus Shinobi in dieses Spiel übernommen.? Anfangs scheint es, als wäre der Hund mutiger, als sein Herrchen, da er ohne weiteres eine Kugel oder einen Messerstich verkraften kann. Doch schreckt der Hund sofort zurück, wenn Sie ihn auf einen üblen Kerl hetzen, der mit so etwas wie grünen Frisbee's um sich wirft. Der Hund wird nicht stürzen, es sei denn, er wird getroffen. Diese teuflischen Frisbee's sind im allgemeinen Wachbomben, die nach der Vernichtung nicht neu erscheinen. Nicht einmal, wenn Sie selbst von diesen getötet werden. Ein weiterer negativer Punkt, der ebenfalls aus Shinobi stammt, ist, das man bei totalem Energieverlust, und mit jedem Schlag den man erhält, zum Anfangslevel zurückkehrt. Die fehlende Energie wurde durch eine Vielzahl von Optionen zum Weiterspielen ersetzt. Weiterhin gefällt mir an diesen Kampfspielen nicht, daß bereits vernichtete Angreifer in anderer Form zum Leben erwachen, wenn man an die Stelle zurückkehrt, an der diese vernichtet wurden. Stellen Sie am Ende fest, daß Sie Bomben vergessen haben, so müssen Sie zurückmaschieren und erneut gegen bereits besiegte Widersacher kämpfen. Nach Durchlauf des zweiten Levels stellt sich Ihnen eine grausame Gestaltnamens `Boss Pow` entgegen. Dieser wirft tödliche Bälle, denen es gilt auszuweichen. Man muß versuchen, das Monster mit Ninja-Sternen zu vernichten. Es gibt zwei Arten von Bällen. Die einen springen sehr hoch, die anderen sehr niedrig. Auch diese Stufe ist sehr schwierig, doch was noch hinzukommt ist, daß sich Fido irgendwo versteckt und nicht hilft.



... und Schrottautos zu überwinden.

Schließlich werden Sie auch diese Stufe knacken, da Boss Pow sehr berechenbar ist. Die Kugeln und Messer fliegen nicht mehr so schnell, wenn Fido zu seiner winzigsten Größe geschrumpft, oder die Zeit fast vorbei ist. In diesem Fall ist es am besten,den Kugeln und Messern auszuweichen und die Übeltäter zu beschießen, als darauf zu warten, daß Fido wieder wächst. Ansonsten verlieren Sie kostbare Spielzeit. Die Terroristen versuchen auf unterschiedliche Art und Weise den Spieler zu vernichten. Dazu gehören Ninja's, die bemüht sind, einen zu Todezu prügeln, Terroristen mit schwarzen Detektivhüten, die den Spieler erstechen wollen, Terroristen in amerikanischen Armeeuniformen, die sich hinter Schachteln und anderen Hinternissen verstecken und Messer auf den Spieler werfen. Dazu übel aussehendeTerroristen mit Pistolen, die sich ebenfalls hinter Schachteln verschanzen, Frisbee werfende Männer, die man nur los wird,wenn man sie in dem Moment erschießt, in dem sie ein Frisbee werfen. Natürlich erscheint noch viel mehr, wenn man sich durch die 15 Stufen und vier Runden kämpft. Die Grafik zu Shinobi III, auch bekannt als Shadow Dancer,ist sehr gut.Dazu tragen vor allem die ordentlichen Hintergrundbilder von Concorde's und anderen Flugzeugen auf Stufe 2 bei. Das Scrolling ist flüssig, könnte jedoch etwas bewegter sein. Dennoch läßt es sich sehr gut mit diesem Spiel spielen. Sehr ärgerlich ist jedoch, was ich bereits angesprochen habe, daß man im Todesfall jedesmal neu mit dem jeweiligen Level beginnen muß.



Los Fido! Bring mir die Frisbee!

Simon Dale

SUPER CARs II

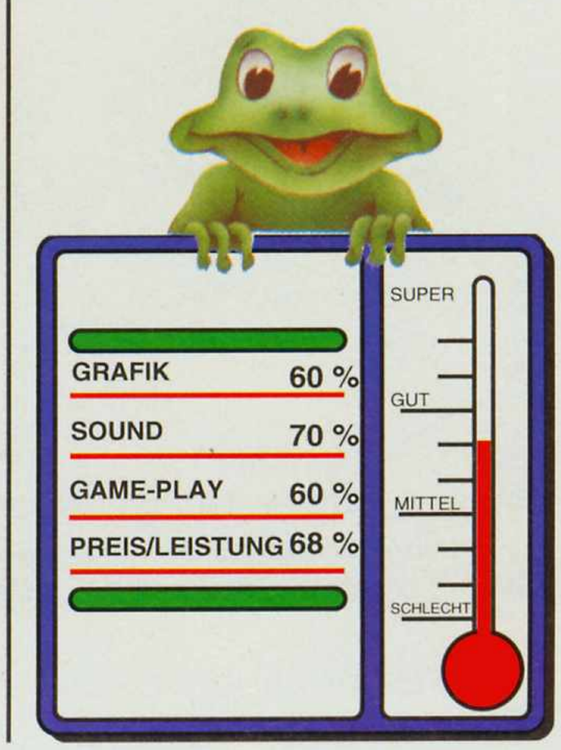
Zuerst verdient man Geld, verbessert dann etwas und verdient erneut. Dies ist das unmoralische Erfolgsrezept von Gremlin mit seinem Spiel `Super Cars` II.

Das Orginal hatte den Luxus verschiedener Routen, einer Werkstatt zum aufmotzen und tunen, und sogar einen Verkaufsraum zum Kauf eines total neuen Wagens anzubieten. Einige reizende Standgraphiken wurden mit einem großen,farblosen Spielbereich und langweiligen Straßenverläufen verknüpft. Wer weiß, warum es sich so gut verkauft hat, vor allem da es auf einem Sega-Spiel basiert, welches zur selben Zeit herauskam. Danach gab es das ziemlich wunderbare Nitro, welches zeigte, wie ein richtig gutes Rennspiel aussehen soll. Was hat nun Super Cars II gutes zu bieten? Nun, die sofortige Antwort, nach ca. 1 Stunde Spieldauer heißt: nichts. Es gibt nur sehr wenige Möglichkeiten die Autos zu steuern. Die Steuerung ist träge und tendiert leicht zur Übersteuerung, so daß es sogar schwierig ist ein Auto gerade auf einer geraden Straße zu lenken. Alle positiven Dinge des Orginals sind vorhanden - reparieren unterschiedlicher Karosserieteile, anbauen von Stoßstangen, einbauen neuer Motoren und Turbos (das Handbuch verrät einem leider nicht, wie man diese wirklich benutzt). Dazu kamen auch neue Errungenschaften,etwa Raketen. Vorwärts, rückwärts, mit Zieleinrichtung und drehbar. Alles da, und Sie werden feststellen, daß Sie mindestens drei vorwärts und drei rückwärts auf einmal abfeuern. Was fehlt, ist die Möglichkeit, sein Auto zu etwas attraktiveren abzuändern. Dieses Wettrennen um Punkte und Geld bringt Sie und 14 andere Autos (man kann gleichzeitig zu zweit gegeneinander spielen) auf eine Piste. Spielen Sie zu zweit, wird der Bildschirm allerdings geteilt.Dumm ist nur, daß man in jedem Rennen unter den ersten fünf plaziert sein muß, andernfalls scheidet man aus. Warum? Dies ist kein Spiel, um schnell Geld zu machen. Es gibt überhaupt keine Notwendigkeit, jemanden unschädlich zu machen, der die Tabelle anführen könnte, nur weil sie Pech haben. Und da jedes andere Auto auch mit Raketen ausgestattet ist, können Sie sehr leicht Pech haben. Wegen dieser dummen Spielverschlechterung, ziehe ich 10% von meinem Punktekonto ab. Falls Sie also etwas nettes bei Gremlin lesen sollten, so passen Sie auf, ob es dort um `Super Cars III` geht. Die Streckenführung selbst bietet wenig an grafischer Aufregung , auch wenn es bezüglich Super Car I verbessert wurde. Kommen Sie schließlich auf Strecke drei und vier, müssen Sie sich unbedingt mit Motoren, Zusatztriebwerken und Raketen eindecken. Da ein solches Spiel wenig Speicher benötigt, sind sie zu RANDOM EVENTS(TM) eingeladen. Diese zusätzlichen, zufälligen Ereignisse können sein: ein alter Mann der Ihnen Fragen zur Straßensicherheit stellt, ein Interview der lokalen Presse, oder ein Verhör in Raum 2 der Polizeistation. Hier haben Sie Gelegenheit, extra Geld zu erhalten, bestraft zu werden oder Plus- bzw. Minuspunkte für die Meisterschaft zu sammeln. Um ehrlich zu sein, bringen Sie die Antworten auf die Fragen manchmal garantiert in Schwierigkeiten. So endete dadurch meine letzte Runde Super Car II. Auf der Rennbahn zu verlieren, kann ich noch verkraften, aber durch den Abzug von 3 Punkten und 7000$ auszuscheiden, ist ärgerlich.

Duncan Evans

Was hält sie denn da in der Hand?

Bitte nicht meinen Kassierer!



Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE
Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
ATOMINO	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CENTAURI ALLIANCE *	49,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CLUEDO MASTER DETECTIVE *	37,90
COIN UP HITS 2	49,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	38,90
DRAGON STRIKE	59,90
ELVIRA DT. *	54,90
EMLYN HUGHES ARCADE *	37,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90
EXTERMINATOR	37,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUNT FOR RED OCTOBER DT.	37,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90
INVEST DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 3 DT.	44,90
KLAX	37,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOOPZ DT.	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MIGHTY BOMBJACK	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NIGHTSHIFT DT.	37,90
NORTH AND SOUTH DT. *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW DANCER DT. *	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKI OR DIE DT.	38,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIDERMAN DT.	37,90
STAR CONTROL	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY *	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WINNING TEAM COMPILATION	49,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
BATMAN THE MOVIE	17,90
BATTLECHESS	29,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
HOSTAGES	13,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

4 D SPORTS BOXING DT.	69,90
A-10 TANK KILLER	89,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI *	69,90
ATOMINO DT.	65,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BIG BUSINESS DT.	59,90
BLUE MAX	79,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT	89,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARDINAL OF THE KREMLIN	39,90
CHAMPIONS OF RAJ	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COMMAND H.Q.	75,90
CRIMEWAVE DT.	74,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DRACHEN VON LAAS DT.	65,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
ELVIRA LÖSUNG	13,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
EYE OF THE BEHOLDER LÖSUNG	19,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GALLEONS OF GLORY	75,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
HARD NOVA DT.	69,90
HEART OF CHINA *	85,90
HORROR ZOMBIES DT.	69,90
IMPERIUM DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INVEST DT.	69,90
JOE MONTANAS FOOTBALL DT.	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT. *	75,90
LEXICROSS DT. *	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N A M	75,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90
RED BARON VGA	89,90
REVELATION	59,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
ROAD CARS SCEN. TD 3	35,90
SAVAGE EMPIRE	79,90
SCENERY NO. 12 FLIGHT SIM.	39,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SHANGHAI 2	75,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
SPIRIT OF EXCALIBUR *	85,90
STELLAR 7	65,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
WARLORDS	65,90
WHALES	69,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	269,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	229,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT.	329,90
MIDI BOX SOUNDBLASTER	99,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT.	295,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT. *		129,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ANTARES DT. *		69,90
ARMOUR GEDDON DT.		59,90
BACK TO THE FUTURE 3	59,90	59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BARDS TALE 3 DT.		65,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BILLARD 3D *	65,90	65,90
BLUE MAX 1 MB		72,90
BRAT	59,90	59,90
BUCK ROGERS 1 MB		72,90
BUCK ROGERS KOMPL. DT. 1 MB		85,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. *		65,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3 *		59,90
DAS BOOT 1 MB		69,90
DRACHEN VON LAAS DT.		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.		13,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90	59,90
EXILE DT. *		65,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. *	69,90	69,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	69,90	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GAUNTLET 3 DT. *		59,90
GHENGIS KHAN DT.		89,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.		59,90
HYDRA DT.		59,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		65,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90	59,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.		74,90
JONATHAN DT. *		79,90
KENGI DT.		59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LARRY TRIPLE PACK	119,90	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.		69,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRÜCKTER ZOO		65,90
MIG 29 DT.	89,90	89,90
MOONSHINE RACER DT.	59,90	59,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M DT.	74,90	74,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.		65,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMP.		72,90
PROJECT PROMETHEUS DT.		65,90
PYRAMAX *	54,90	54,90
QUEST FOR GLORY 2		85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. *	69,90	69,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
REVELATION	49,90	49,90
SEARCH FOR THE KING DT.		79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SHADOW DANCER *		59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SKI OR DIE DT.		65,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90	65,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
STELLAR 7 1 MB		59,90
SUPERCARS 2		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
TOOKI DT. *	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

ATARI/AMIGA

TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
U M S 2 DT.	72,90	72,90
VIZ	49,90	49,90
VROOM *	65,90	65,90
WARLORDS		65,90
WINGS DT. 1 MB		74,90
WINNING TEAM COMPIL. DT.	74,90	74,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

PREISHITS 16 BIT

	ATARI	AMIGA
AFTERBURNER		24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
AXELS MAGIC HAMMER		24,90
BARTS TALE 2		29,90
BATMAN THE CRUSADER		24,90
BLASTEROIDS		24,90
BLAZING THUNDER		24,90
BUDOKHAN		29,90
CARRIER COMMAND		29,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
CRAZY CARS		29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING		29,90
DATASTORM		24,90
DEFENDER OF THE CROWN		29,90
DOUBLE DRAGON		24,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORM. 1		24,90
FLOOD		29,90
GAUNTLET 2		24,90
GEMINI WING		24,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
GRAND SLAM TENNIS		29,90
HARD DRIVIN		29,90
HOSTAGES		24,90
IMPOSSIBLE MISSION 2		24,90
INTERCEPTOR		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MICROPROSE SOCCER		24,90
MOONWALKER		24,90
NORTH & SOUTH		29,90
POWERDRIFT	24,90	
PROJECTILE		29,90
QUARTZ		19,90
QUATTRO ARCADE COMP.		37,90
QUATTRO SPORTS COMP.		37,90
ROCK N ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
RVF HONDA		29,90
SHERMAN M4		29,90
SIDEWINDER 2		17,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPEEDBALL		29,90
SPHERICAL		24,90
STARFLIGHT		29,90
SUMMER OLYMPIAD		19,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
THUNDERBLADE		24,90
TOOBIN		29,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
WIZBALL	24,90	24,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

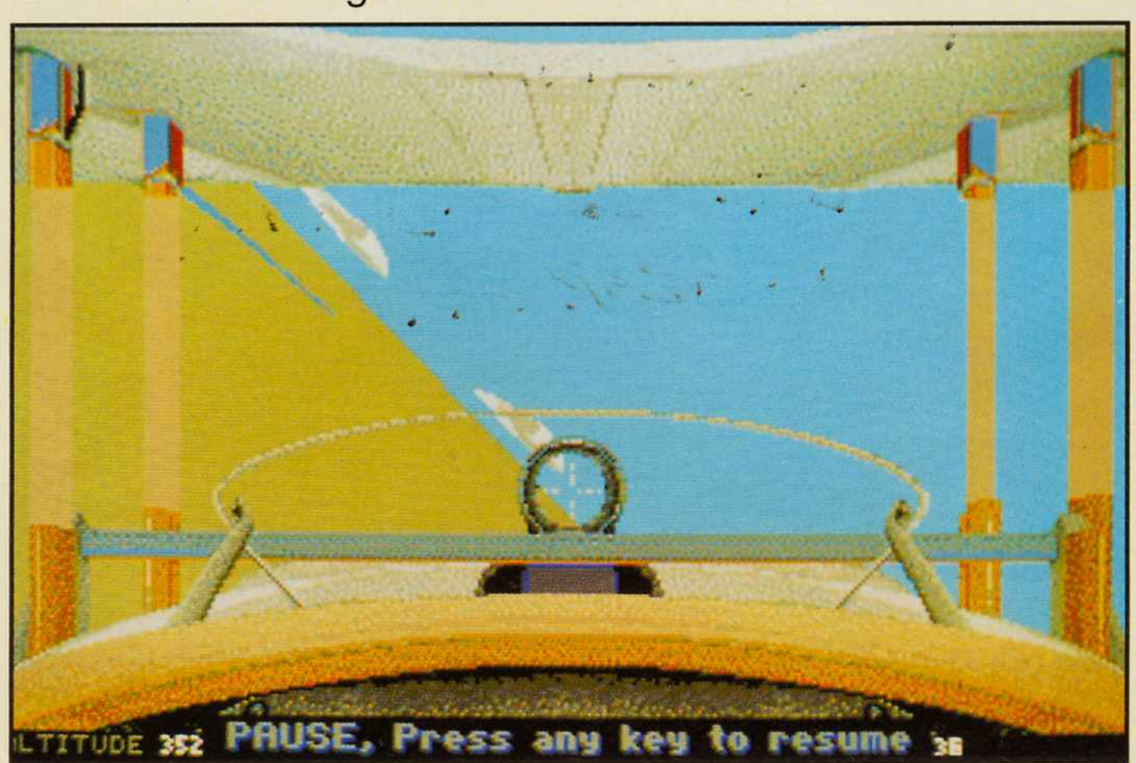
Blue Max:

Aces of the great war

Reviews

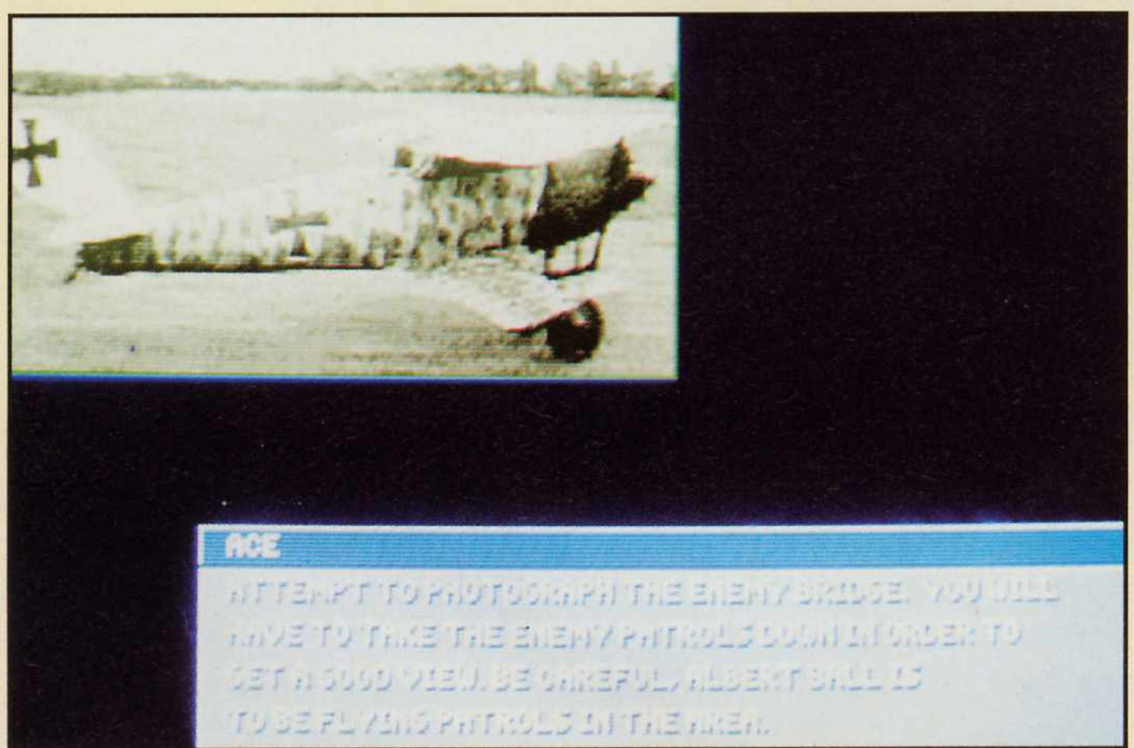
Das riesige Angebot an Flugsimulationen kann einen ganz schön entmutigen. Es gibt Simulationen des Zweiten Weltkriegs, des Korea, des Vietnam und des Golfkriegs, Hubschrauber und Flugzeugsimulatoren und sogar hypothetische Luftkämpfe zwischen Piloten der Zukunft.

Aber eine gab es bis jetzt noch nicht: den Ersten Weltkrieg, als Männer noch Männer, Frauen noch Frauen und kleine grüne pelzige Kreaturen von Alpha Centauri nichts waren, als ein Funkeln in den Augen von Jules Verne (Ähem, ich berufe mich wohl kaum auf Jules Verne, wenn ich über kleine grüne Geschöpfe von Alpha Centauri schreibe -Red.) Siehe da! Da haben wir ihn also, den Flugsimulator, der uns in die Welt des Ersten Weltkriegs führt: Blue Max. Er stammt übrigens aus dem Haus Mindscape. Damit Sie sich nicht mutterseelenallein am Himmel vergnügen müssen, haben Sie die Wahl zwischen einem oder zwei Spielern, wobei die Mitspieler Alliierte oder Feinde sein können. Da sind Sie also, auf 900m Höhe (jaja, die flogen ganz schön niedrig diese alten Kisten), als plötzlich das Rattern von Maschinengewehren und das Zerfetzen von Segeltuch zu hören ist. Und dabei ist das noch nicht einmal der Feind, sondern es ist Ihr sogenannter Freund, der das falsche Flugzeug beschießt, absichtlich könnte ich meinen. Was allerdings noch schlimmer ist, ist, wenn Sie einen Luftkampf gewinnen, und so ein Schwachkopf dann einen Schuß ins Blaue auf Sie abfeuert (alles natürlich unbewußt!). Nun ja, so sind sie, die Gemeinheiten des Lebens. Aber das nächste Mal erwischen Sie den gemeinen Hund. Der Spieleinstieg könnte kaum leichter sein. Laden Sie es, und wählen Sie dann die Seite, auf der Sie spielen möchten, ein Flugzeug und einen Luftkampf, bei dem Sie Mann gegen Mann kämpfen. Dann hinein in den strahlend blauen Himmel, um den Hund zu vernichten, der die Freiheit der Welt bedroht. Die Steuerung ist kinderleicht. Sie müssen nur wissen, daß man mit den Tasten 5/6 die Geschwindigkeit regelt (am besten geht's mit Vollgas), und der Joystick sämtliche Bewegungen steuert. Die authentischen Flugzeuge hatten einfach keine weiteren Steuermöglichkeiten. Vergessen Sie den ganzen HUD, Radar, und ECM Schrott, und Bomben und Waffenauswahl. Sie haben ausschließlich den Joystick und den Feuerknopf. Aber glauben Sie bloß nicht, daß dadurch alles leicht wird.



Träum´ ich oder hab´ ich ein Glas zuviel?

Die Kisten von damals waren wirklich nicht leicht zu fliegen, und wenn Sie einen Looping drehen wollen, dann finden Sie sich des öfteren am Boden wieder. Denn erinnern Sie sich: die Höchstgeschwindigkeit liegt bei etwa 160 km/h, es sei denn, Sie fliegen im Sturzflug. In diesem Fall kann es vorkommen, daß Sie plötzlich ohne Flügel dastehen, wenn Sie keinen Schutzengel kennen. Es ist angebracht sich Geschicklichkeit anzueignen, denn diese Flugzeuge sind eigenartig, unzuverlässig und zerbrechlich. Übrigens gilt es nicht nur eine solche Kiste zu beherrschen, sondern acht, wovon jedes ein anderes Gefühl vermittelt und verschiedene Eigenschaften hat. Da ist ein riesiger Unterschied zwischen



Gestatten: mein Name ist Ace.

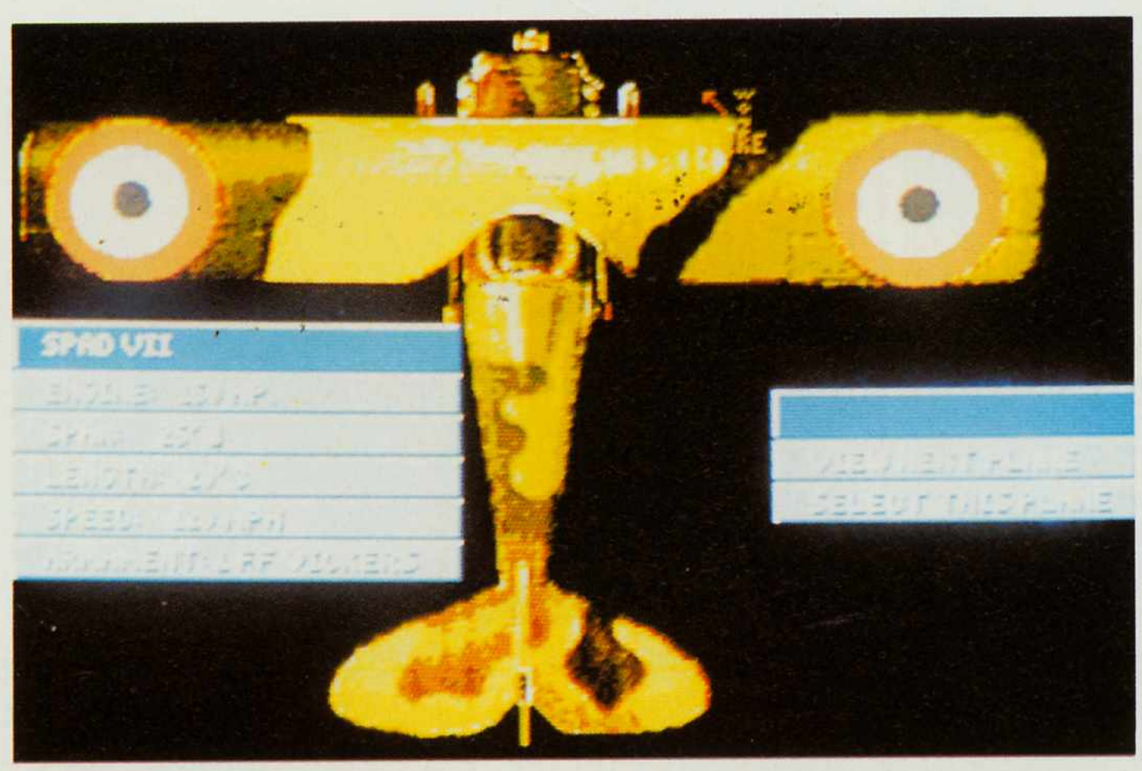
einem Sopwith Camel, einem Albatros DIII, oder einer SE.5.. Das heißt, daß, wenn Sie ein Flugzeug beherrschen, Sie trotzdem von der Pike auf lernen müssen, um ein anderes zu meistern. Dann sind da noch die verschiedenen Spielabläufe. Der leichteste davon ist Practice. Sie sind nach Blighty (oder wo Sie sonst vor dem Krieg herumgehangen sind) zurückgekehrt und müssen fliegen lernen (was auch sonst) und Erfahrungen sammeln, was Ihr Flugzeug kann, und was nicht. Dann haben wir die Dogfights (Luftkämpfe), bei denen Sie nur die Anzahl der Gegner bestimmen müssen, bevor es los geht. Seien Sie clever und geschickt, und Sie werden gewinnen. Wenn nicht, dann schifft man Ihre Überreste in einem Eimer nach Hause, denn mit ungefähr 300 Sachen am Boden kleben zu bleiben, dürfte auch Sie zum Schmoren bringen. Aber dieses Risiko haben Sie ja auf sich genommen, oder nicht? Der letzte der Handlungsabläufe ist Campaign (der Feldzug). Wenn Sie das aussuchen, dann müssen Sie eine Reihe von Missionen ausführen. Gewinnen Sie, und Sie erhalten ein Ehrenabzeichen, verlieren Sie, tja dann sind Sie tot. Selbstverständlich kann jeder dieser Handlungsabläufe mit einem anderen Mitspieler versehen werden. Spielen Sie zu zweit, dann kann Ihr Mitspieler auf Ihrer Seite stehen, und Ihnen dabei helfen den Gegner zu zerschlagen.

Aber wenn Sie beide gegnerische Seiten ausgesucht haben, dann ist das eine andere Geschichte. Das Interessante dabei ist, daß der Bildschirm in der Mitte geteilt ist, so daß jeder seinen individuellen Blickwinkel hat. So viel zum Fliegen. Mindscape hat jedoch zusätzlich eine Strategie Option eingebaut. Dies ermöglicht den Spielern, die Schlachten auf einer sechseckigen Landkarte aufzuzeichnen. Anstatt richtig zu Fliegen, zeichnen Sie die Züge auf der Karte ein, in der Hoffnung Ihr Flugzeug richtig zum Zuschlagen bereit zu stellen. Die Flugmanöver, die zur Verfügung stehen, sind standartmäßig, wie Höhe, Kurven, Schrauben, Loopings und der gute Kopf an Kopf Angriff. Jeder benutzt die Karte, um seine Position zu bestimmen, und daraufhin steuert er das Flugzeug, ändert die Flughöhe, die Richtung oder reagiert auf andere Informationen. Sie selbst fliegen also nicht, der Computer fliegt für Sie und Sie steuern den Computer. Nett, was? Dadurch erhalten Sie ein Gefühl dafür, welche Art von Luftmanövern nötig sind, um den Gegner zu besiegen, ohne daß Sie sich selbst mit dem Flugzeug abringen müssen, und wenn Sie dann schließlich selber ins Cockpit steigen, dann wissen Sie wenigstens, wohin und wie sich die Kiste bewegen sollte. Blue Max ist ein ausgezeichnetes Spielchen.

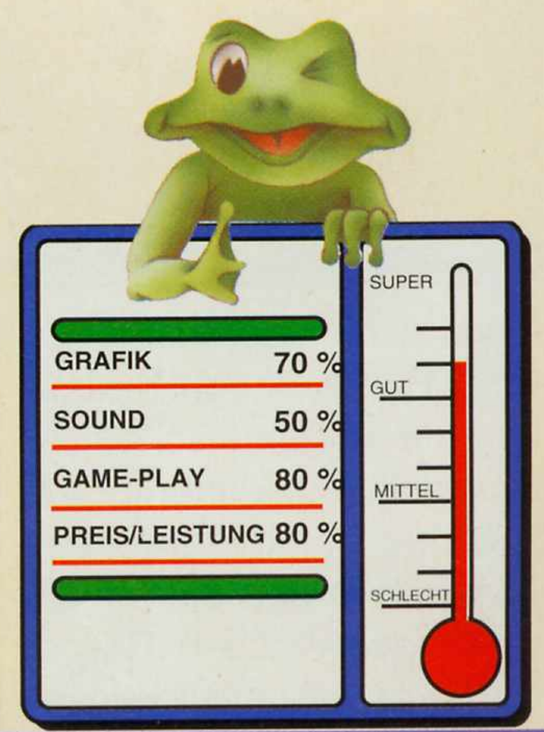
Die Grafik ist sehr einfach, aber deutlich, mit ihren toll gemalten Flugzeugen. Wenn der Spieler und die Gegner allerdings gleichzeitig fliegen, dann geht das Spiel nur langsam voran. Einige der Kisten reagieren sehr heftig auf Bewegungen des Joysticks. Der Sound trifft das Geräusch der Motoren, das von der Drehzahl abhängt, sehr genau, und die Maschinengewehre klingen auch nicht übel. Der beste Sound tönt aber aus den Boxen, wenn das Flugzeug seinen letzten Sturzflug antritt.

Was die Flugsimulatoren anbetrifft, so ist dieser hier besonders zu empfehlen. Keine hochtechnische Ausrüstung, nur der Wind bläst einem ins Gesicht, Öl in den Augen, und wenn Sie nicht aufpassen, Kugeln in Ihrer Sopwith.

Mark Ulyatt

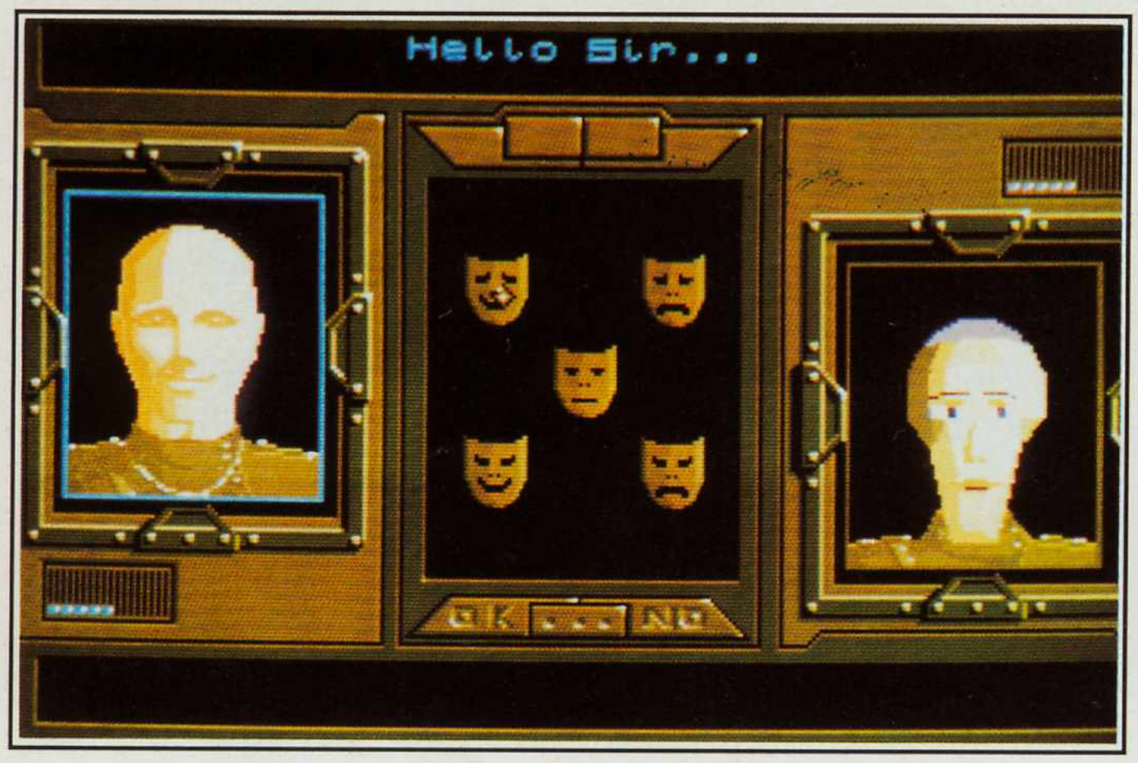


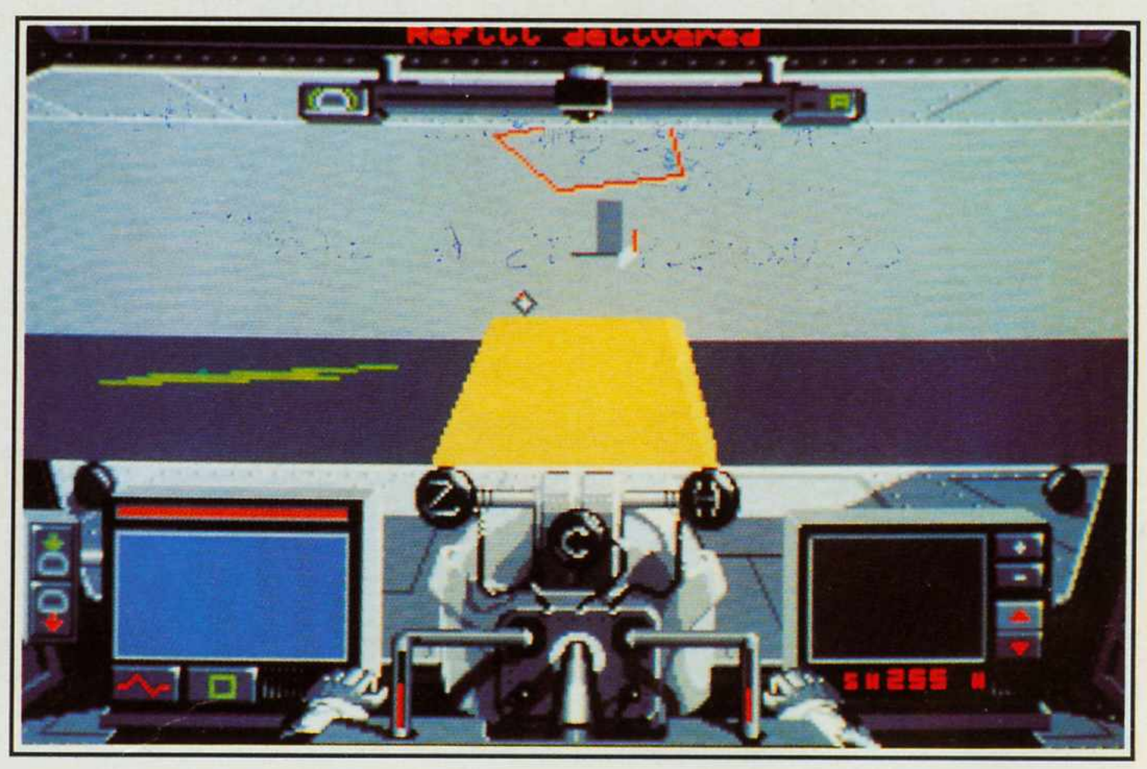
... und tschüß!

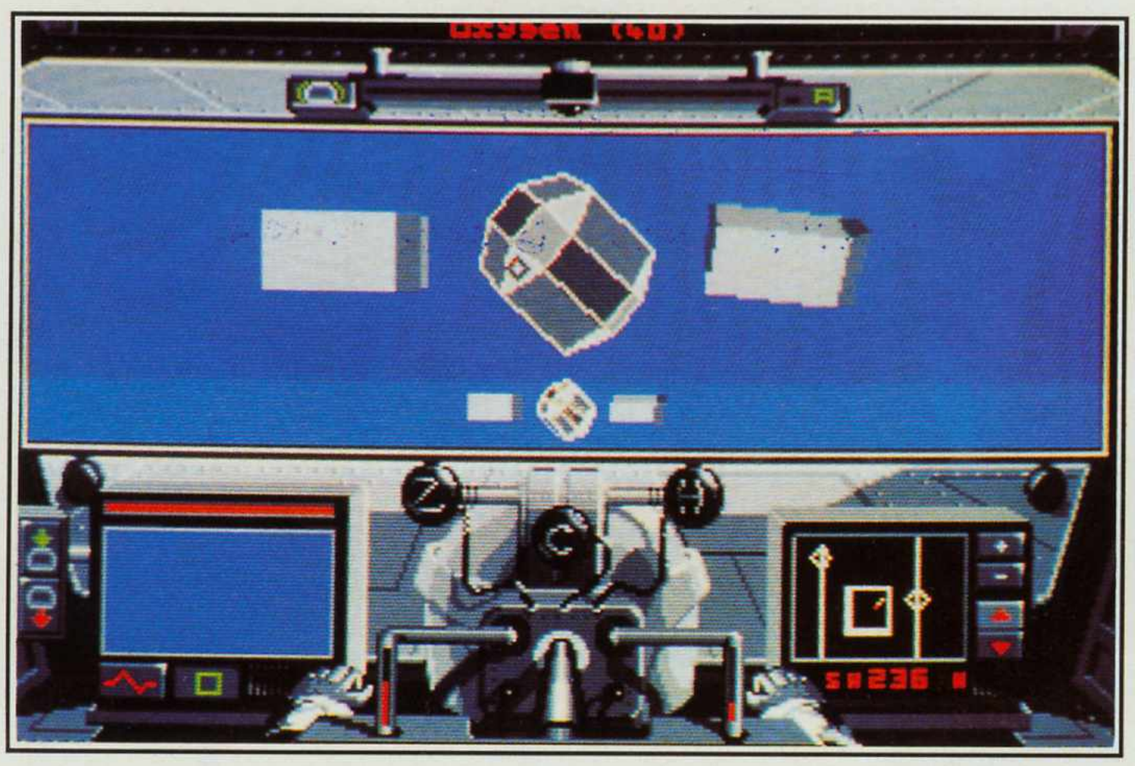


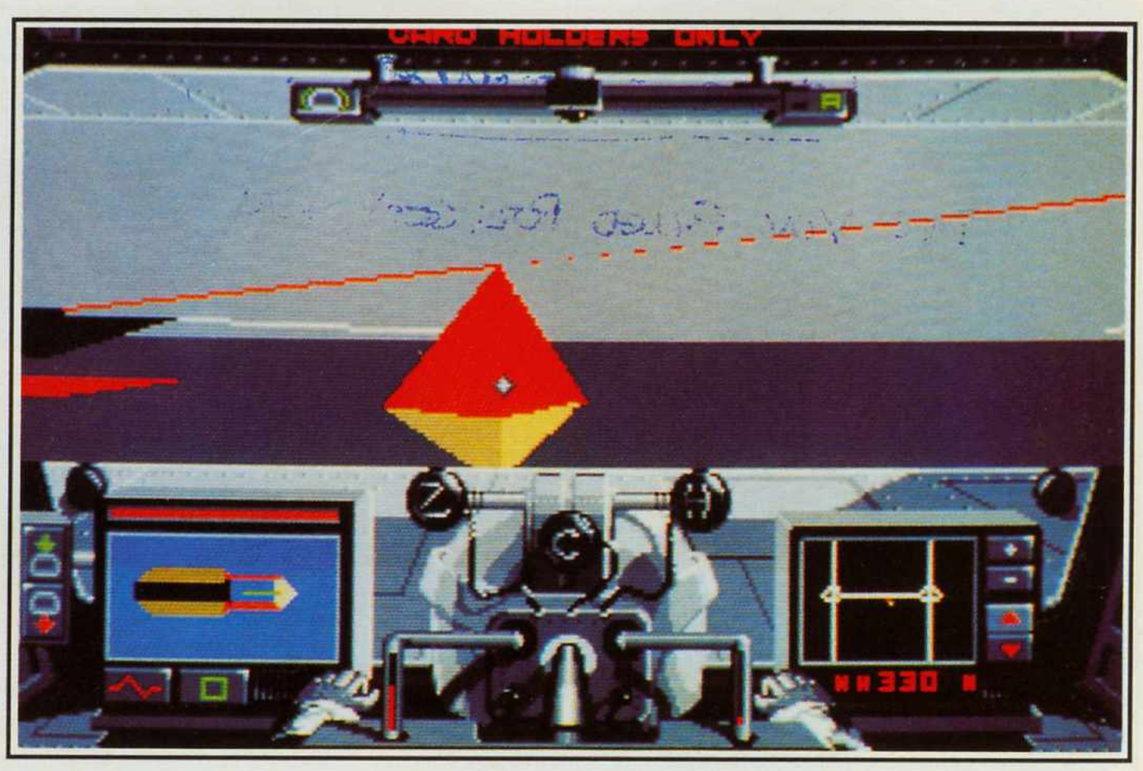
GALACTIC EMPIRE

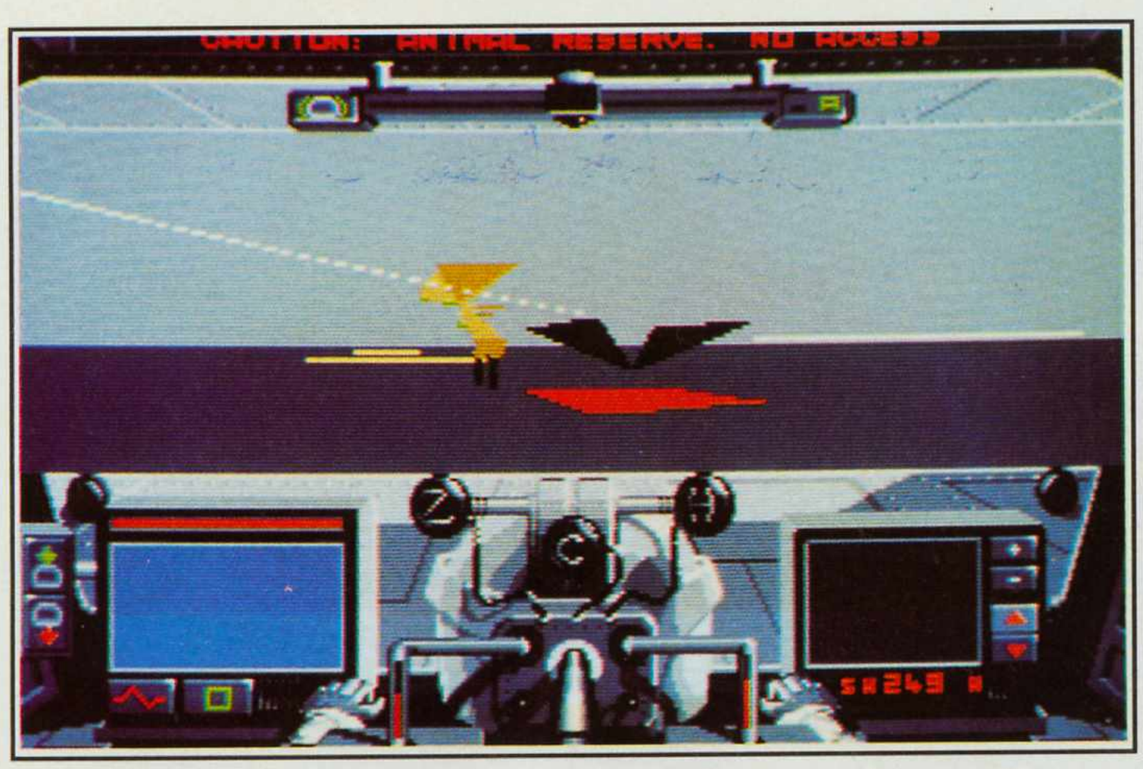
Als ich dieses Spiel zum ersten Mal zwischen meine kleinen, schmutzigen Finger bekam, dachte ich, es wäre ein weiteres Weltraum-Handelsspiel.
Doch weit gefehlt, in Wirklichkeit ist es ein Weltraum-Spionagespiel. Wie es sich natürlich für so ein Spiel gehört, gibt es da auch jemanden, den man ausspionieren muß. Der Planet `Ether` ist für das galaktische Kaiserreich ein ziemlich wichtiger Planet. Besonders die Tiere sind für einen Biologen von Bedeutung, da ihr genetisches Erbe in völligem Widerspruch zu bisher Bekanntem steht. Daneben haben sie für die vielen galaktischen Bürger zwei wesentlich wichtigere Bedeutungen. Zum einen verhindert ein Extrakt ausderen Muskeln (klingt irgendwie wie ein Zaubertrank - Fledermausaugen,Muskelextrakt, etc.) die Abstosungsreaktion bei Organverpflanzungen. Doch die zweite Verwendungsmöglichkeit für etherianische Tiere ist noch viel interessanter (nein, es hat absolut nichts mit Schafen zu tun!). Sie dienen der Herstellung der Droge `Peredine`. Diese Substanz verleiht bei ihrer Anwendung ewige Jugend. Nun, das eigentliche Problem ist jedoch, daß die Etherianer einen kleinen Bürgerkrieg angezettelt haben. Eine Seitefordert die Unabhängigkeit (ich dachte, es sind Etherianer, keine Amerikaner).Als oberster Agent des Reiches bittet Sie `M` nun zu sich, händigt Ihnen eine Mappe aus und schickt Sie nach Ether. Hier sollen Sie herausfinden,wer was macht, für wen er das macht und warum. Sie begeben sich also auf den Weg nach Ether, voller Hoffnung, dort viele schöne Jungs/ Mädchen am Strand zu treffen. Doch da gibt es ein Problem: auf Ether ist eine giftige Atmosphäre mit 10G. Somit kommen Sie nicht näher an Etherianer heran, als es die zehn Fuß dicke Panzerung zuläßt. Wie Sie aber bald merken werden, ist diese Panzerung lebenswichtig. Schauen Sie sich nur die einheimischen Lebensformen in der Größe von Dinosauriern (wie dem guten alten `Tyranosaurus Rex`) und der Feuerkraft eines Luftkissenpanzers mit Nuklearbewaffnung an.
Weiterhin gibt es die verschiedenen etherianischen Gruppierungen, ganz zu schweigen von den Jägern (natürlich sind die Jäger gefährlich - sie jagen die Saurier und es gibt nichts tödlicheres als einen Jäger!). Doch welch Zufall, `M` hat Sie nicht ganz im Stich gelassen. Natürlich haben Sie noch einige Gegenstände zu Ihrem Vorteil. Da gibt es selbstverständlich Ihre Panzerung (fünf Fuß an Rüstung und Lebenserhaltungssystemen). Weiterhin eine Vielzahl an Waffen und Schildern (vorausgesetzt, Sie finden sie), und viele andere, nützliche Dinge wie



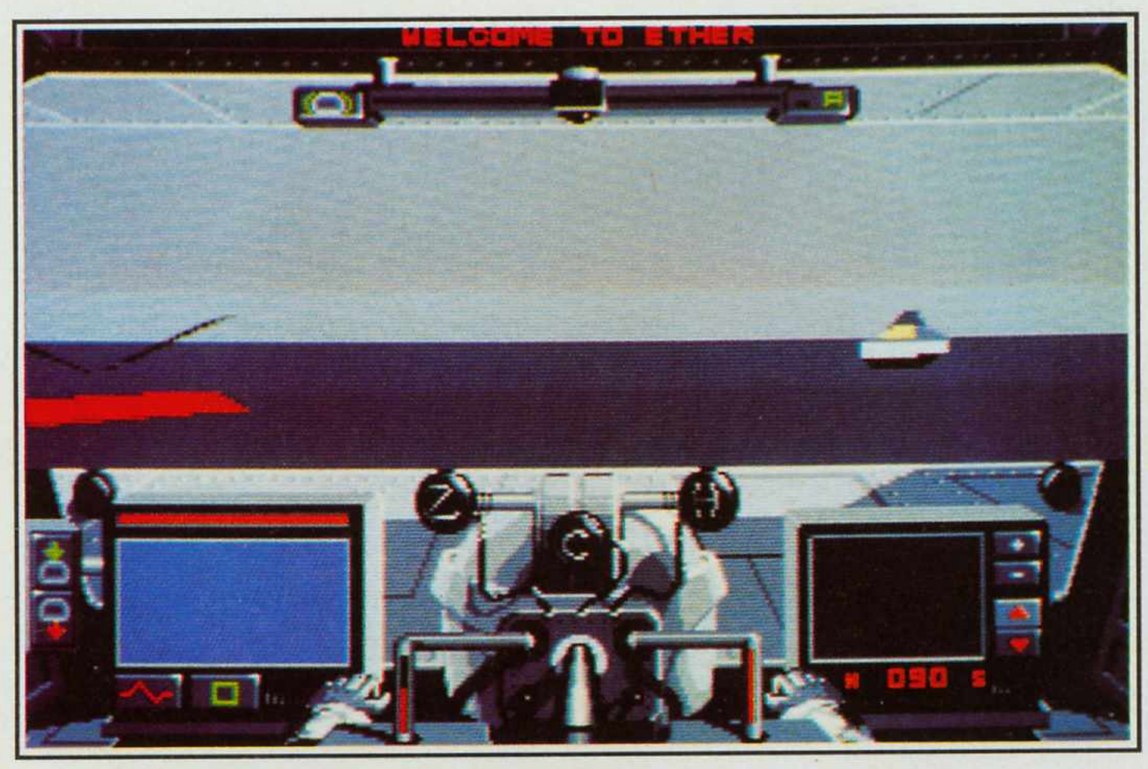


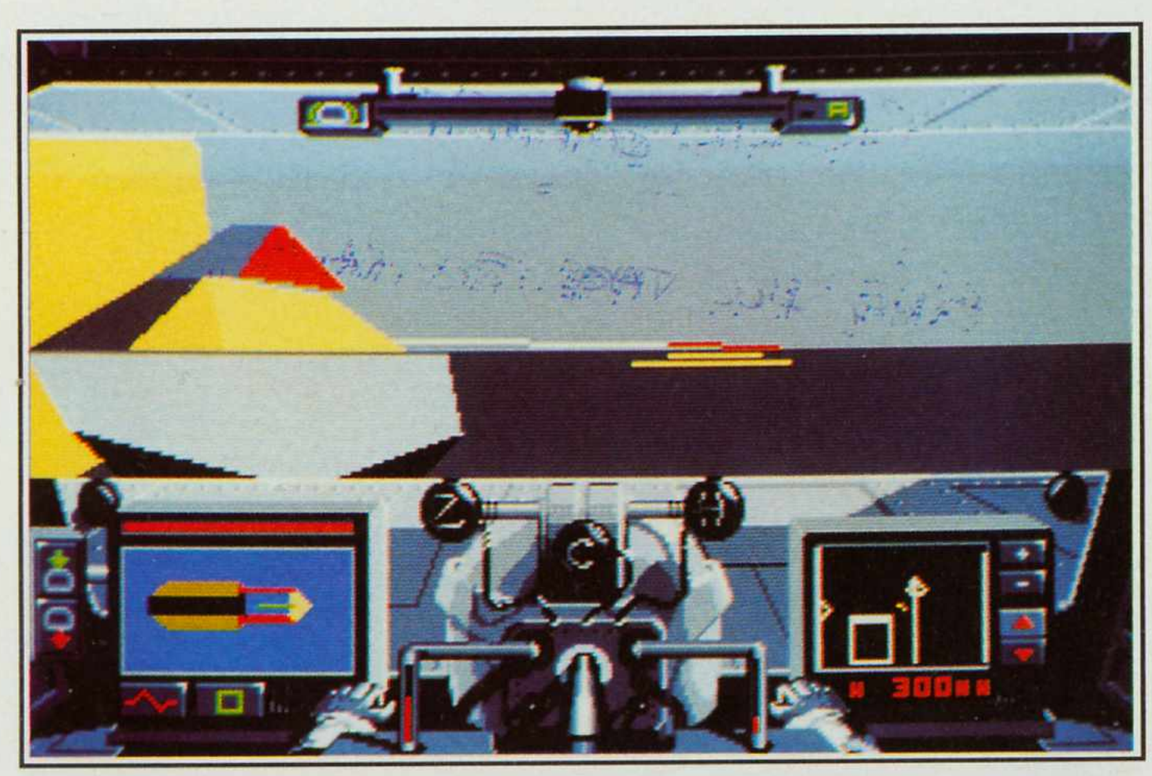






Kreditkarten, Energiekapseln und vielesmehr. Doch wie spielt es sich nun? Wirklich ziemlich gut. Nur der Sound ist etwas zu kurz geraten, da er meist nur aus `piep`-Tönen besteht. Dazu kommt noch eine Anzahl seltsamer Geräusche, etwa wenn Sie mit etwas sprechen, oder etwas mit Ihrer Kanone treffen, oder einen Knall, wenn Sie mit Ihrer Panzerung irgendwo anstoßen. Andererseits ist die Landschaft und all die 3-D Objekte schön bunt. Dadurch erscheint alles sehr sauber und übersichtlich. Es gibt zwei verschiedene Blickwinkel. Zum einen können Sie aus Ihrem Panzer herausschauen. Obwohl das ziemlich schön ist, hat man dadurch während des Spiels einige Nachteile. Zum Beispiel sehen Sie dabei nicht, was sich hinter Ihnen verbirgt. Die andere Aussicht ist über/hinter dem Panzer. Somit können Sie die gesamte Umgebung überblicken. Dies ist viel besser, da hinter Ihnen nichts unbeobachtet auftauchen kann. Sie müssen nicht einmal in den Panzer wechseln, um Ihre Waffen zu bedienen.





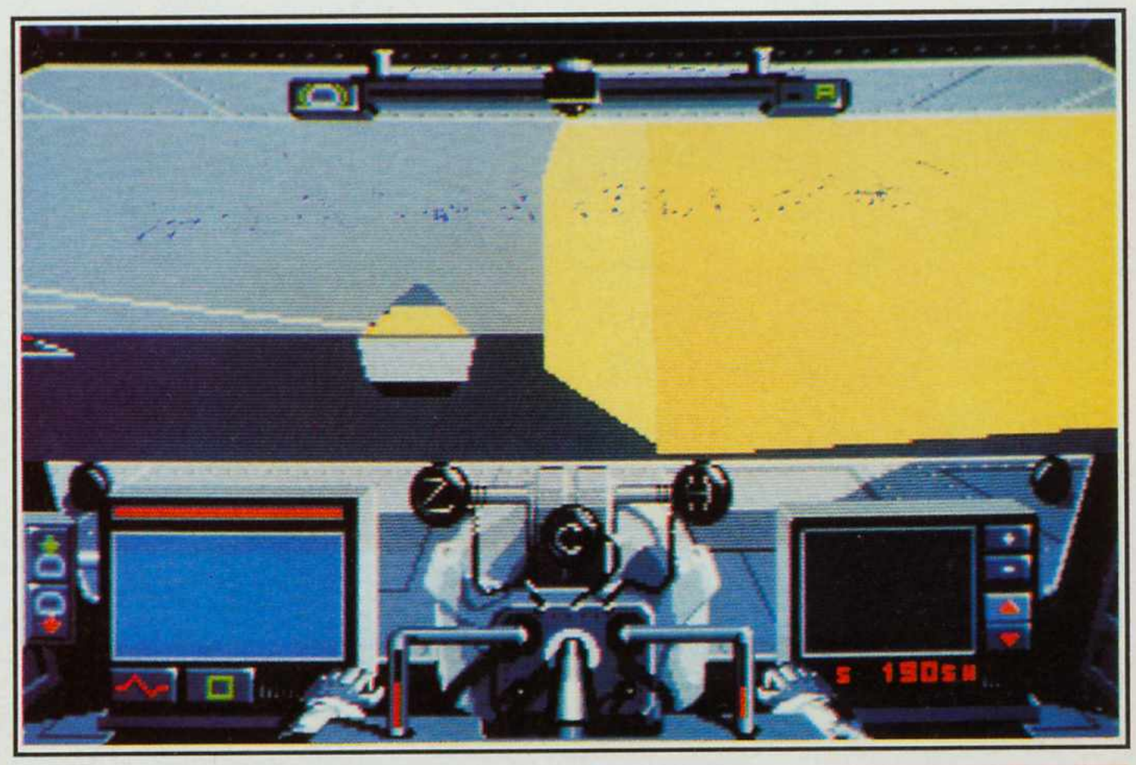
Die gesamte Steuerung ist aus beiden Positionen bedienbar. Ihre Bewegungen werden übrigens ausschließlich mit der Tastatur gesteuert, alles andere kann wahlweise auch mit der Maus bedient werden. Dazu zählen Waffen, Schutzschilder, Radar sowie Energie und Sauerstoffvorräte. Die Waffen sind besonders einfach zu handhaben. Wählen Sie einfach eine Waffe aus, bestimmen Sie mit der Maus das Ziel und feuern Sie. Leider benötigen Sie meist mehrere Treffer, um einen Gegner zu zerstören.

Komischerweise haben alle Waffen die selbe Munition. Dadurch nützt es Ihnen nicht, die Waffen zu wechseln, wenn Sie etwa Ihre ganze Munition für die Gaslanze verbraucht haben. Alle anderen Waffen sind dadurch ebenfalls leer. Soviel zum Zerstören.

Da dies jedoch ein Spionagespiel ist, müssen Sie auch in der Lage sein, mit den einheimischen Etherianern (mit den Menschen und Außerirdischen, nicht mit den Sauriern. Diese wollen Sie nur fressen!) zu reden. Das Sprechen geht über eine ziemlich einfache Dialog-Box. Gehen Sie einfach zu einer vermeintlichen Informationsquelle und wählen Sie die Dialogfunktion. Sodann stehen Ihnen neun Gesichter zur Verfügung, jedes mit einer anderen Mimik. Wenn Sie Glück haben, wird Ihr Gesprächspartner anders antworten, anstatt Sie in die Luft zu jagen. Vielleicht erhalten Sie sogar die gewünschte Information.

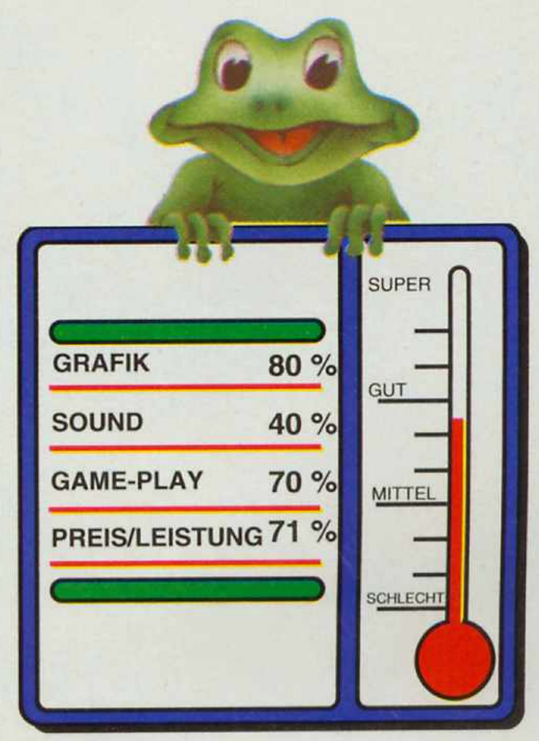
Das soll´s also gewesen sein. `Galactic Empire`, ein Spiel für eine Person, in dem Sie Saurier jagen und mit Außerirdischen sprechen. Nette Graphik, ziemlich einfacher Sound und stets auf Informationssuche. Ganz zu schweigen vom verlängerten Leben.

Mark Ulyatt



AMIGA

Hier gibt es eigentlich nichts zu sagen. So ziemlich gleich, bis auf die etwas verbesserte Graphik. Die Aufgabe ist die selbe (was haben Sie erwartet), der Sound ist gleich, wie auch die Spielweise. 82%

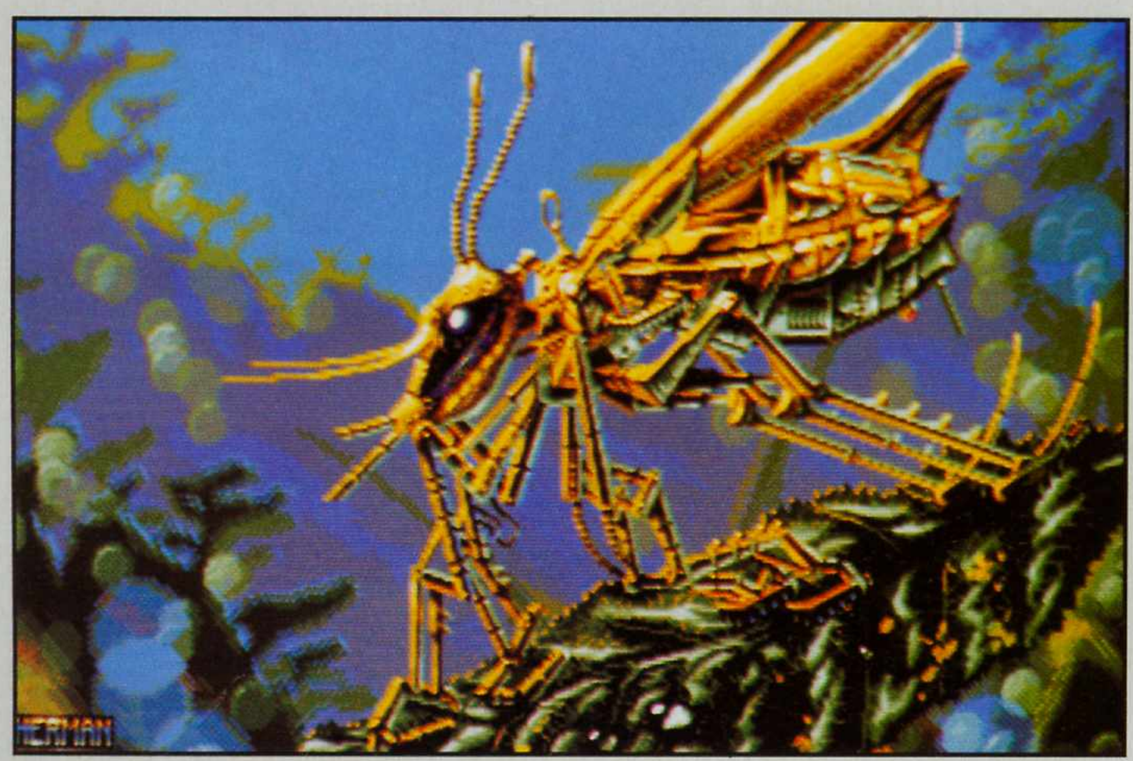


Monster Pack V1

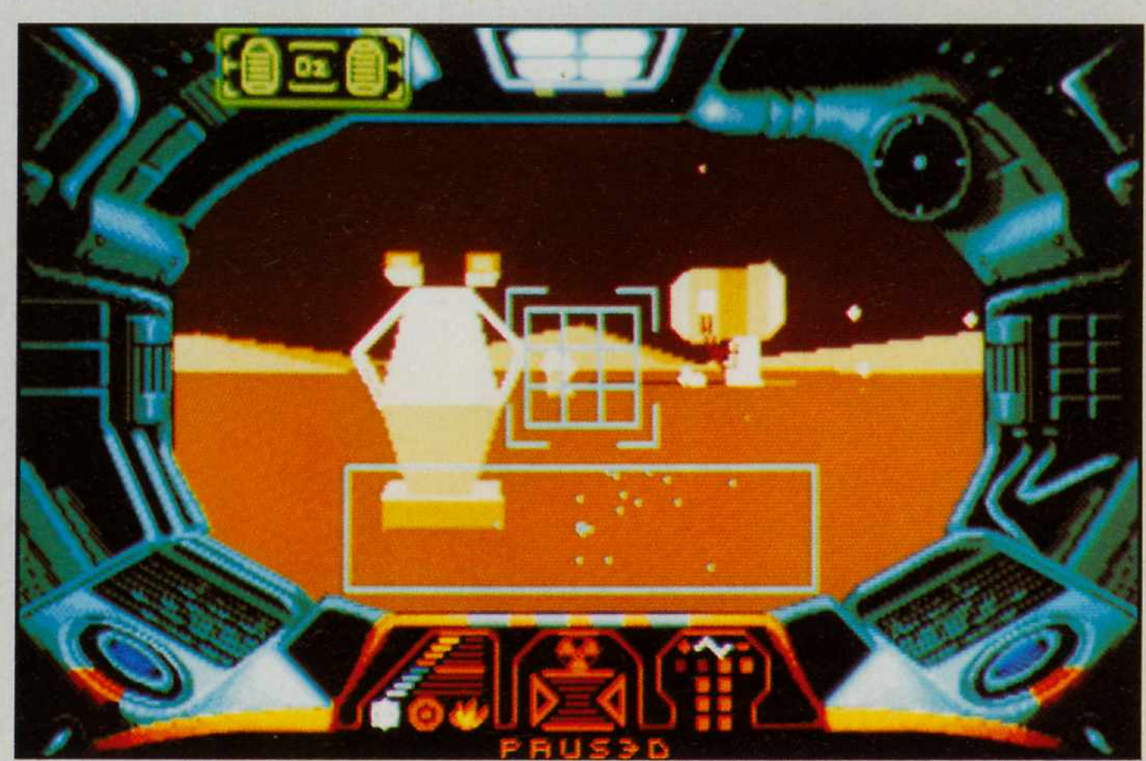
Reviews

Gewöhnlicher Weise sind Sammlungen ja nicht mein Fall, doch in dieser von Psygnosis fand ich drei Spiele, welche man mindestens als wundervoll, wenn nicht als klassisch werten kann. Darunter befindet sich SHADOW OF THE BEAST I, INFESTATION und schließlich noch NITRO.

Ich wette, wenn Sie nicht gerade in der Mongolei leben, haben Sie zumindest von einem dieser Spiele schon irgendwann einmal gehört. Für alle Mongolen folgt hier noch einmal eine Kurzbeschreibung der Spiele. Beginnen wir mit SHADOW OF THE BEAST, einem Spiel, dem Psygnosis wohl am meisten seinen Ruhm verdankt. Nach seiner Veröffentlichung im Jahre 1989 wurde Beast von allen bejubelt. Seinen Siegeszug verdankt dieses Spiel vor allem seiner exzellenten Graphik, seinem brillanten Sound und dem "hack`n`slash" (niedermetzelndem) Spielkonzept. Bei Infestation, dem zweiten Spiel, erkunden Sie eine 3-D Umgebung. Dabei müssen Sie eine Herde außerirdischer Lebewesen vernichten, bevor Sie selbst gefressen werden. Offensichtlich basiert dieses Spiel auf ALIEN und beinhaltet eine ziemlich komplexe Handlung. Dadurch fesselt Sie dieses Spiel für Stunden. Schließlich gibt es da noch Nitro, ein völlig andersartiges Spiel - ein Autorennen mit `Draufsicht`. Seine 32 verschiedenen Rennstrecken fesseln jeden. Spielen Sie alleine, so ist es schon recht schwer, sich vom Spielen los zu reißen. Wenn Sie aber erst zu dritt gleichzeitig gegeneinander antreten, kann es zu 24 stündigen Ralleys ausarten. Und damit meine ich Echtzeit! Da Sie nun wissen, worum es bei den Spielen geht, hier noch etwas Sermon zu jedem. In SHADOW OF THE BEAST müssen Sie sich Ihren Weg durch mehrere Landschaften erkämpfen. Dabei durchqueren Sie Wälder, Burgen, Gewölbe, etc., um gegen einen großen und ziemlich grausamen Warlord kämpfen zu können. Ein Heer unvorstellbarer Kreaturen stellt sich Ihnen in den Weg, und mit nur 12 Trefferpunkten scheint es ein schier unlösbares Unterfangen zu sein. Das Game-Play entspricht dem gewöhnlichen Muster, sich den Weg durch einen Haufen Bösewichte zu erkämpfen, um dann dem Monster am Ende des Levels gegenüber zu stehen. Ein wesentlicher Unterschied zu den anderen Spielen dieser Art ist, daß nicht ständig nach links oder rechts gescrollt wird. Stattdessen müssen Sie in allen Richtungen nachforschen, und überall Gegenstände sammeln/benutzen. Obwohl Sie selbst entscheiden müssen, ist das Vorankommen nicht schwer. Nach ein paar Versuchen wissen Sie, wie es weitergeht. Etwa so: Finde Schlüssel, töte Monster, öffne Tür mit dem Schlüssel, etc.. Überleben ist bei diesem Spiel am schwierigsten. Gnadenlos kommen die Monster auf Sie zu. Selbst wenn ein gekonnter Schlag einen Bösewicht außer Gefecht setzt, nimmt ein anderer seinen Platz ein. Alles in allem ist SHADOW OF THE BEAST essentieller Bestandteil jeder Sammlung. Da Sie nie um die nächste Ecke blicken können, verspricht es bleibendes Interesse. Sie haben keine Chance, wenn Sie glauben, dieses Spiel einfach über Nacht lösen zu können, da es unheimlich schwierig ist. Unser nächstes Spiel, Infestation, verleiht Ihnen einen Ausblick durch den Helm eines Raumanzuges. Keine besonders schöne Aussicht, kann ich Ihnen dazu nur sagen. Sie werden von Ihrem Raumschiff auf einem Mond abgesetzt. Dort finden Sie sich in Gesellschaft schrecklicher Rieseninsekten und einer Patroullie Sicherheitsdroiden wieder. Zu allererst müssen Sie Ihre Beine unter die Arme neh-

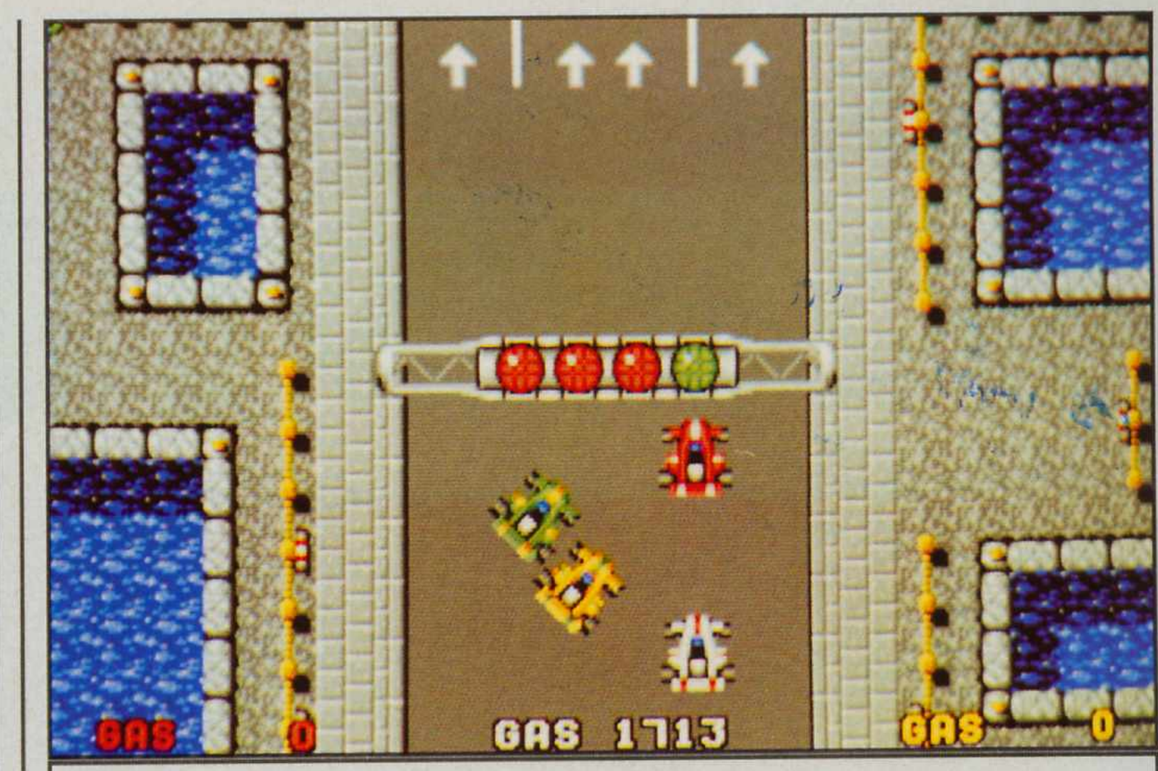


Infestation: Käfer und Fliegen ...

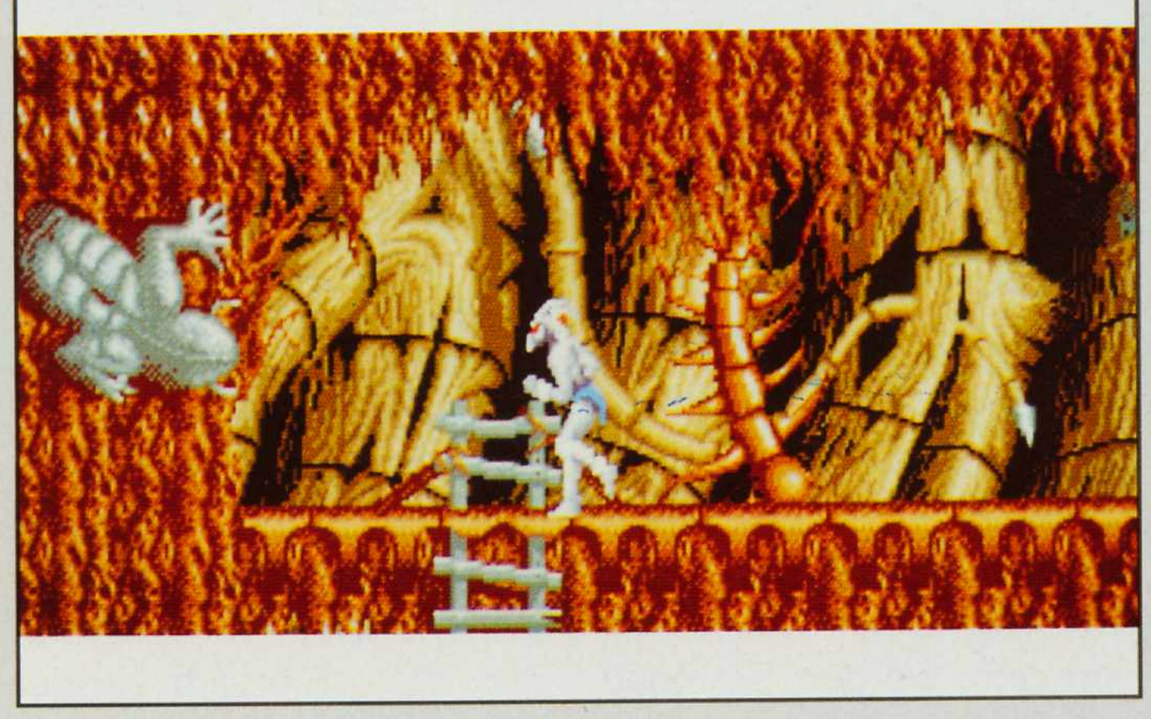


Infestation: ... konnte ich noch nie ausstehen.

Shadow of the beast: "Vorsicht! Tollwütige Steine"



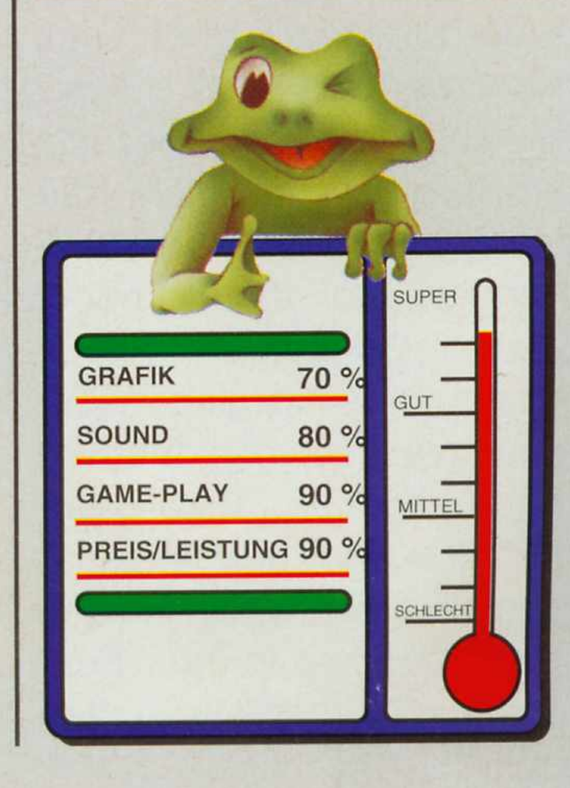
Nitro: Der nackte Wahnsinn!



men, um so schnell wie möglich dieser Gesellschaft zu entrinnnen. Dann müssen Sie Ihren Weg zu den Gängen unter der Mondoberfläche suchen. Sind Sie erst einmal im Untergrund, setzen Sie dort die Verteidiger außer Gefecht und vergiften Sie die Eier. Nachdem Sie das erledigt haben, sprengen Sie die Energiezentrale. Nun müssen Sie durch den nächstmöglichen Ausgang entkommen, oder Sie sind der erste, der eine Mondexplosion aus erster Hand erlebt. Wie ich schon sagte, müssen Sie eine Reihe 3-D Räume und Korridore erforschen. Da der Komplex aus einer Vielzahl von Türen, Aufzügen, Treppen und Terminals besteht, müssen Sie eine Karte anlegen, um erfolgreich zu sein. Ihr Raumanzug ist mit einer Fülle technischem Zubehör versehen, darunter eine Strahlenkanone, Raketendüsen (dadurch können Sie umherfliegen - zumindest, solange der Sprit ausreicht) und sieben verschiedenen HUDs. Dazu liegen noch viele andere Gegenstände rum, mit denen Sie Ihren Anzug noch verbessern können. Infestation ist ein sehr gutes Arcade/Adventurespiel mit netter Graphik und guter Hintergrundgeschichte. Dennoch ist es einen Hauch zu schwer und braucht viel Ausdauer, um befriedigende Ergebnisse zu sehen. Diese Anstrengung ist es aber schon wert.Das letzte Spiel, Nitro, ist von allen am einfachsten zu verstehen. Lenken Sie Ihren Wagen über eine sowohl vertikal, als auch horizontal scrollende Piste und versuchen Sie, Ihre drei Mitbewerber zu schlagen. Bei grün geht es los, vier Motoren heulen auf, und schon geht der Positionskampf los. Auf der geschlängelten Strecke versuchen Sie, die anderen Verkehrsteilnehmer zu behindern und dabei einen Bonus zu sammeln. Als weitere Schwierigkeit kommt hinzu, daß jedes vierte Rennen bei Nacht gefahren wird. Hierbei ist Ihre Sicht nur auf die Kegel der Scheinwerfer beschränkt. Je nach Position werden am Ende des Rennens Punkte vergeben. Haben Sie genug Punkte bei allen Rennen errungen, gewinnen Sie die Meisterschaft. Leichter gesagt, als getan! Wenn Sie während des Rennens irgendwelche Dollarnoten aufgesammelt haben, können Sie Ihren Wagen tunen (bessere Beschleunigung, Lage, Höchstgeschwindigkeit, etc...). Mit jedem bestandenem Rennen wird es schwerer, die computergelenkten Wagen zu besiegen. Daher ist das Tunen Ihres Wagens unvermeidlich, wenn Sie im Rennen bleiben wollen. Das Spiel ist sehr einfach, gerade dadurch wird es so gut spielbar. Eine gelungene Abwechslung zu den beiden anderen Spielen.

Mark Ulyatt

AMIGA:
Wie auch die ST-Version, so ist auch hier das Trio sein Geld wert. Die Graphik bei Beast ist genauso beeindruckend, Infestation bietet gleichermaßen langes Spielvergnügen. Nitro ist etwas einfacher, als in der ST-Version. Auch die Wagen fahren nicht ganz so, wie sie sollten. Doch was macht das schon? Es bleibt trotzdem eine ausgezeichnete Sammlung.91%



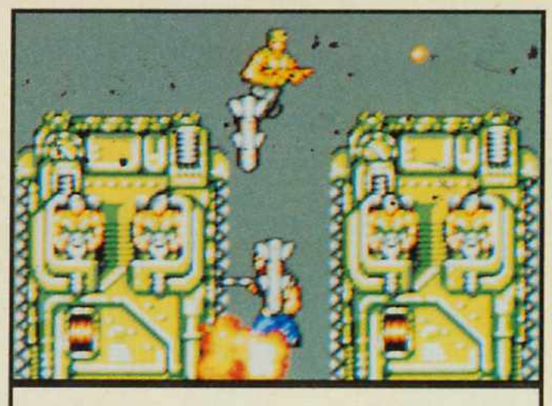
MERCS

Blut, noch mehr Blut, Tod und Zerstörung schlagen Ihnen entgegen, als Sie mit einem `Hurra` die feindlichen Linien durchbrechen.

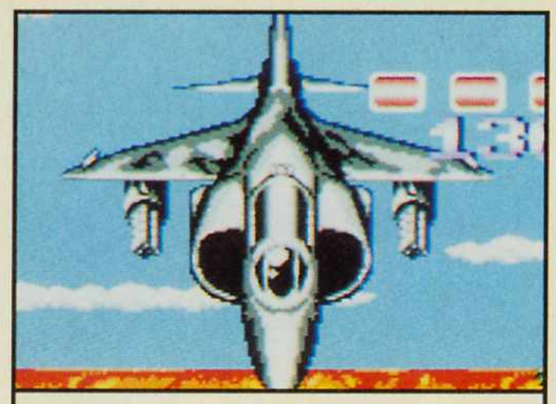
Rambo hätte seinen Spaß an diesem, sowohl horizontal als auch vertikal scrollendem Ballerspiel von US-Gold. Wie es mittlerweile zur Gewohnheit geworden ist, so sind auch hier alle Sprites groß, die Farben sind, nunja, eben farbig, und die Action ist viel zu hektisch, wenn Sie nicht gerade Stallone selbst sind. Aber wen stört das schon? Schließlich haben Sie eine größere Kanone, mehr Munition und mindestens fünfhundert mal mehr Leben, als Ihre Gegner.

Wie immer, so gingen Sie auch diesmal völlig friedvoll Ihren eigenen Angelegenheiten nach, Feuerholz machend, oder was Helden sonst noch so in ihrer Freizeit tun. Jedenfalls hatten Sie gerade nichts mit dem Tod zu schaffen, als die Bösewichte kamen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Als letzter, noch lebender Held werden Sie natürlich von der Regierung angeheuert, um gegen die Feinde anzutreten. Das wäre noch gar nicht so schlimm, doch Ihre Überstunden werden nicht bezahlt! Sie landen an einem Strand und erschießen erst einmal einige Bösewichte, um dann eine Harrier zu vernichten. Dabei können Sie schon einmal Ihr Leben verlieren. Danach müssen Sie eine Panzersperre durchbrechen. Hier haben Sie das unangenehme Vergnügen, gegen einen riesigen Panzer zu kämpfen, bevor Sie zu den Schiffen im Hafen kommen. Als Sie von Schiff zu Schiff springen, werden Sie noch von einem Kampfhubschrauber angegriffen. Bei Ihren überlegenen Kampffähigkeiten dürfte das aber zu keinem Problem für Sie werden.

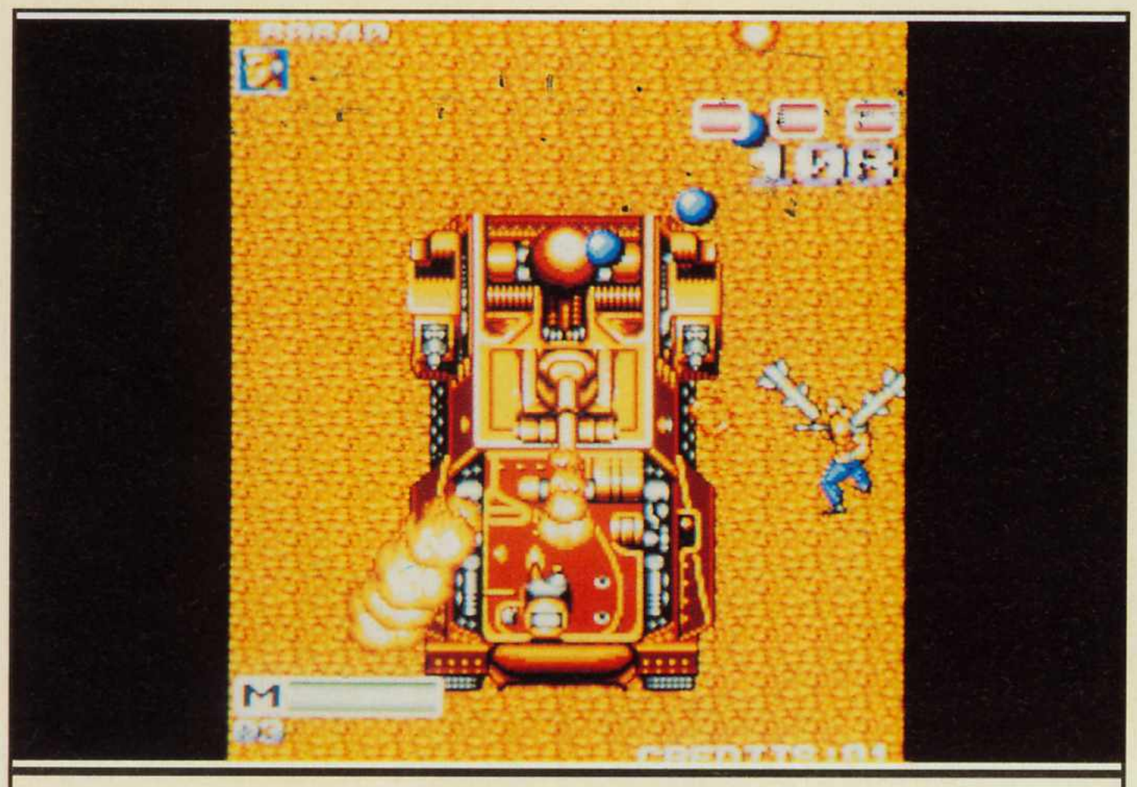
Natürlich finden Sie auch einige Hilfen entlang Ihres Weges. Diese Widerlinge sind so schlampig, daß sie einfach Munition und Waffen rumliegen lassen. Wie jeder Held, der sein Gewicht in Gold wert ist, können Sie mit allem umgehen, das Ihnen unter die Finger kommt. Auf seinem Rückzug verliert der Feind natürlich auch Erste-Hilfe Packungen. Kein empfindlicher Held würde seine Wunden nicht verbinden. Selbst wenn Sie nicht die geringste Ahnung von Ballerspielen haben, werden Sie bemerkt haben, daß Sie an der Küste anfangen, alles Feindliche wegzublasen, bevor Sie vor dem Flugzeug am Levelende stehen. Dieses besiegen Sie, wenn Sie sich, an der Seite stehend, zum Feuer bewegen. Einer der nächsten Level endet mit dem übergroßen Panzer. Im dritten Level müssen Sie sich auf den Booten mit besagtem Kampfhubschrauber plagen. So weit, so gut. Entlang des ganzen Weges finden Sie unterschiedliche Waffen und Munition, darunter zwei- als auch dreischüssige Waffen, Raketenwerfer und sogar Bomben. Dazu kommen dann noch die Medi-Kits.



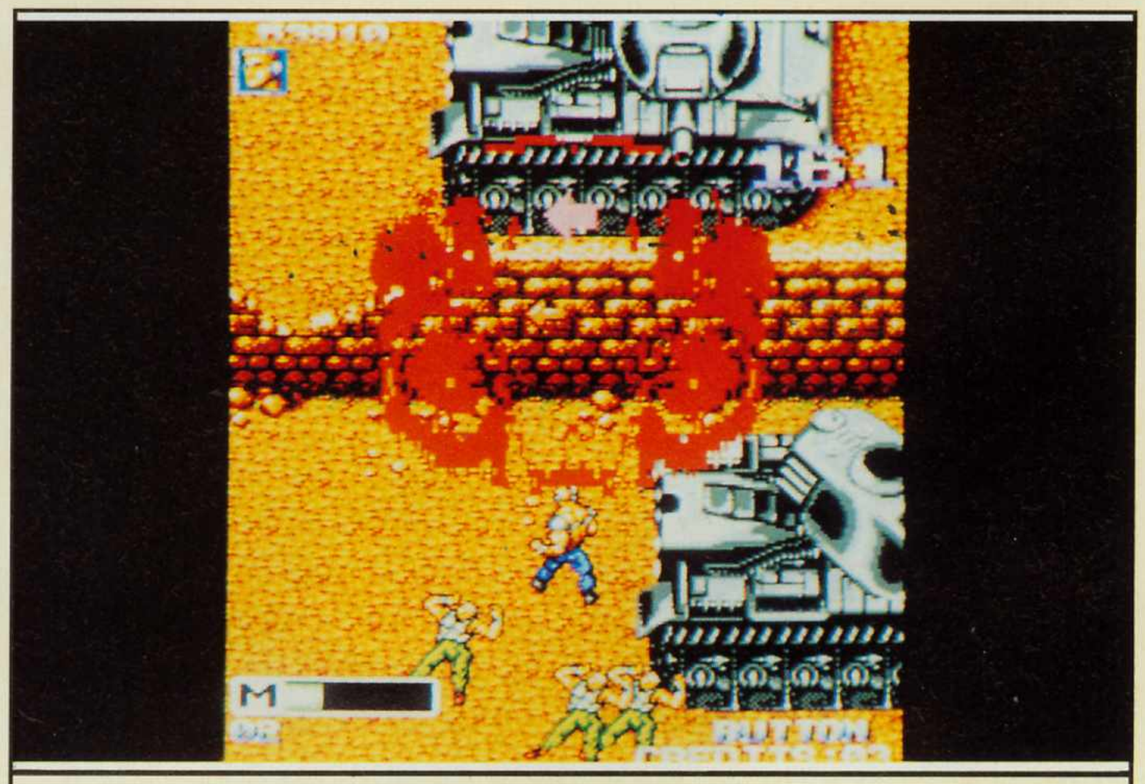
Feinde...



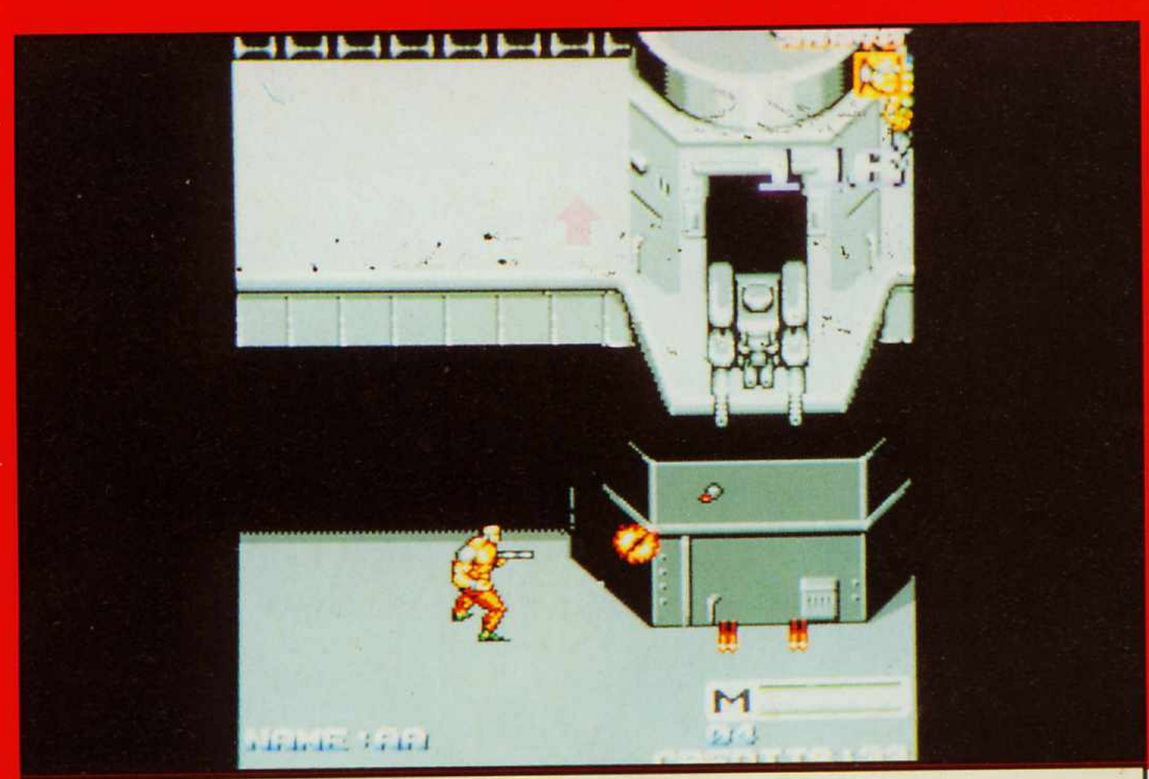
... in prallen Massen.



Allein gegen Raketen ...



... und Panzer.



Vorsicht: Akute Absturzgefahr.

Mein Fluglehrer hatte nicht viel drauf.

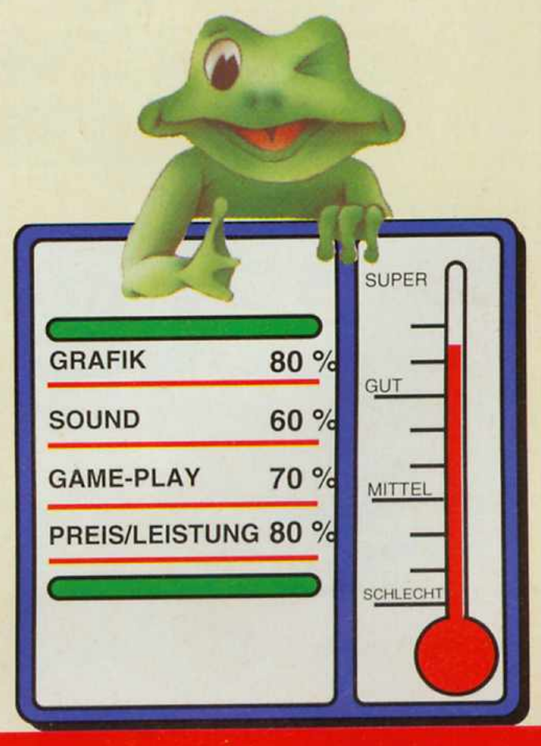
Sie müssen sich einfach nur darüber bewegen, schon sind Ihre Wunden wieder geheilt. Ich wette, die Aliierten hätten sich so etwas im Golfkrieg auch gewünscht.Soviel zur Handlung (Handlung?), nun zu Graphik, Sound, Spielweise und Steuerung.
Natürlich erhalten Sie beim Kauf keine Echtlederpolsterung, schließlich ist es ein Spiel und kein Wagen. Denten die übliche Spanne von elektronischen Piepsern und Explosionen. Jede Waffe oder Rakete klingt anders. Unterlegt ist das ganze Spiel mit einer erregenden Kampfmelodie (Ich meine eine laute, rauhe Melodie, geeignet, um ganze feindliche Heere in die Flucht zu schlagen).
Das Game-Play ist ziemlich gut. Es ist so ziemlich unmöglich, allen Raketen ausstand nicht schaden. Dann müssen Sie jedoch sowohl Ihre `Credits` als auch die `continue option` untereinander teilen. Vergewissern Sie sich daher, ob Sie mit einem anständigen Mitspieler zusammen spielen. Auch die Landschaft ist sehr unterschiedlich und ändert sich ständig. So können sich einige Probleme ergeben, da manche Hindernisse anfangs nicht gleich erken, ihrer beeindruckenden Bilder wegen, verdammt gut. Mit MERCS läßt sich zwar kein Preis für besondere Originalität erringen, doch bleibt es ein exzellentes Spiel voller atemberaubender Aufregung. Also genau das Passende, um sich nach einem langen, harten Tag so richtig zu entspannen.

Mark Ulyatt

So sehen grantige Steuerzahler aus.

Selbst diese Deckung wird ihnen nicht nichts nützen.

noch sind die Sprites riesig und deutlich, mit vielen Details. Insgesamt wurden viele Pastelltöne verwendet (hm, eigentlich ist das ja ein Game-Review, keine Kunstkritik), doch die High-Tech Ausrüstung ist deutlicher und markanter gefärbt. Besonders die Bösewichter am Levelende sind übergroß (etwa 1/6 des ganzen Screens). Obwohl es schwer ist, sie zu besiegen, so ist es dennoch möglich. Auch die Soundeffekte bietzuweichen, doch Ihre fünf Leben, genügend Energie und die gelegentlichen Medi-Kits (Medizinausrüstungen), machen das Spiel recht spielbar. Am schwierigsten sind wohl die bösen Buben (Maschinen) am Ende des Levels. Sorgfältige Beobachtung ihrer Bewegungen und Schußfolgen, beugt aber einer eigenen Beschädigung vor. Da dieses Spiel sowohl für einen, als auch für zwei Spieler geeignet ist, kann etwas Beikannt werden können. Genauso sind einige Startrampen unsichtbar oder verschwinden. Doch schließlich sind Sie der Held, da wäre es doch nicht richtig, wenn es zu leicht wäre, oder?
Besonders außergewöhnlich sind die Smart-Bomben. Damit lassen sich alle Hindernisse, die sich in Ihrem Weg befinden, einfach wegpusten. Desweiteren sind auch einige der riesigen Hintergrundgraphi-



HEART OF THE DRAGON

Einen Blick auf die Packungsrückseite von `Heart Of The Dragon` könnte man als sehr unterhaltsam bezeichnen.

Damit meine ich solche Verse, wie `In der Rolle von Tommy Lee wissen Sie, wie schwer es ist, aufzuwachsen, wenn man anders ist`, und `Eine Welt voller Magie und Mystik, durch 4096 Farben zum Leben erweckt`. Doch was ist sonst noch in der Verpackung, neben vier Disks und einer Anleitung? Nun, eigentlich nichts weiter. Oh, ja, das Programm natürlich. Und ich vermute, sehr viel Farbe, viel Musik und einige Soundeffekte, ganz zu schweigen von den paar Monstern, Bäumen und Bergen und was sonst noch so dazu gehört. Einfach das ganze Fantasy-Zeugs. Jedenfalls ist unser Tommy Lee etwas aufgeregt, da der abscheuliche Zauberer Li-Kuan mit seinem Mädchen verschwunden ist. Nein, nicht Li`s Mädchen, sondern Tommy`s. Daher will Tommy sie wieder zurückholen. Währenddessen hat Li in der Zwischenzeit den `Psi-Monks` (ich dachte, dies sei ein Fantasyspiel, kein Science Fiction) die heilige Goldstatue aus einem Tempel gestohlen. Wen wundert es da noch, daß nun auch die andere Seite hinter Li-Kuan her ist, um das geklaute Zeug wieder zu beschaffen. So kommt es, daß unser noch grüner, junger Tommy sich mit dem weisen, alten Meister Chi auf den Weg begibt. Doch das Leben ist nicht leicht, vor allem, solange Li noch frei herumläuft, und die Beiden eine große Anzahl böser und schrecklicher Monster besiegen müssen. Im wesentlichen besteht das Spiel aus zwei Teilen. Zum einen durchqueren und erforschen Sie eine neue Welt. Sie können in vier Richtungen, mit jeweils unterschiedlichem Gelände, reisen. Gehen Sie zu den richtigen Orten, so treffen Sie dort Händler. Bei diesen können Sie dann sowohl Güter kaufen als auch verkaufen. Sollten Sie stattdessen zu den falschen Orten gehen, oder durch Zufall auf eine von Li`s Einheiten treffen, so werden Sie kämpfen müssen. Der Kampf findet in gewöhnlicher Manier auf dem Bildschirm statt. Während Tommy schläge austeilt, wehrt Meister Chi Zauber und andere Sachen ab. Jede Figur besitzt eine besteimmte Menge an Energie. Ist diese Energie verbraucht, stirbt die Figur. Durch Zweikämpfe wird die Energie weniger, doch mit der Zeit steigt sie von selbst wieder. Zusätzlich gibt es noch verschiedene Extraportionen. Hinzu kommt noch eine Vielzahl an Waffen, durch die Tommy`s und Chi´s Angriffstärke verbessert wird. Ein nettes kleines Spiel, das sowohl ein Kampfspiel, als auch ein Adventure beinhaltet. Zu den schönen Grafiken, mit vielen Monstern, kommt noch eine pakkende Melodie. Andererseits ist die Steuerung recht armselig, besonders in den Adventure Teilen, und da, wo etwas eingegeben werden muß. Die Kampfabschnitte sind gut, doch könnten sie ruhig etwas schneller sein.

Mark Ulyatt

PANIK!

Tu´ mir nichts, ich tu´ dir auch nichts.

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Core Grafx jp RGB od. PAL Konsole	299,-
PC Engine GT -Handheld*** + 2 Spiele	699,-
1943 **	109,-
Adv.Island ***	99,-
Cadash**	99,-
Columns ***	99,-
Dragon Curse ***	99,-
Final Match Tennis***	99,-
FZero Champion	89,-
Jackie Chan Kung Fu	99,-
Leg.Hero Tonma**	109,-
Motoroader II **	109,-
Parasol Stars **	99,-
Shubibi Man*	99,-
T.V.Sports Football **	109,-
Young Masters	89,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Avenger	119,-
CD Download II ***	119,-
CD Hellfire **	119,-
CD L-Dis**	119,-
CD Legion*	109,-
CD Sherlock Holmes**	119,-
CD Vasteel	119,-
CD Y's III**	119,-

GAMEBOY

Batman us***	65,-
Bomberboy jp***	65,-
Bubble Bobble us ***	69,-
Chessmaster us***	55,-
Contra jp***	65,-
Cyraid us **	69,-
Double Dragon us***	65,-
Dragons Lair us **	69,-
Dr.Mario dt **	55,-
F1 Spirit jp **	65,-
Fastest Lap jp **	65,-
Final Fantasy us***	75,-
Gargoyles Quest dt***	55,-
Gremlins II us **	65,-
King of the Zoo dt	55,-
Loops us **	65,-
Mickey Mouse II jp*	65,-
Nekketsu Soccer jp**	65,-
Nobunagas Ambit.us ***	79,-
NBA All Stars us**	65,-
Nemesis us***	65,-
Parodius jp ***	69,-
R-Type jp ***	69,-
Solomons Club jp **	65,-
Sumo Fighter jp	65,-
Super Contra jp***	65,-
T.M.N.T. us***	69,-
WWF Super Stars us**	65,-
Gameboy Konsole / Tetris	149,-
4-Player Adaptor	79,-
Light Boy	59,-
Stereo Amplifier	49,-

SEGA GAME GEAR

Sega Game Gear	299,-
Baseball 91	65,-
Chase HQ	65,-
Columns **	65,-
Devilish	65,-
GG Shinobi ***	65,-
Head Buster	65,-
Mickey Mouse ***	65,-
Psychic World	65,-
Super Golf*	65,-
Super Monaco GP **	65,-
Wonderboy **	65,-

SEGA MEGA DRIVE

Sega Mega Drive jp RGB od. PAL Konsole	299,-
Abrahams Battle Tank us**	129,-
Adv.Mil.Sim.jp***	129,-
Arcade Power Stick	99,-
Aleste jp**	99,-
Atomic Robokid*	99,-
Bimini Run us*	109,-
Bonanza Broth.jp*	99,-
Crack Down jp**	69,-
Devil Hunter Yoko jp**	99,-
E Swat jp **	59,-
Fatal Labyrinth us **	109,-
Fire Mustang*	99,-
Gaiares jp**	109,-
Gynoug jp**	99,-
Ishido us***	119,-
J.M.Football us***	109,-
James Pond us ***	119,-
Kageki jp	99,-
Magical Hat jp*	89,-
Mickey Mouse jp***	59,-
Midnight Resistance jp ***	119,-
PGA Tour Golf ***	139,-
Super Airwolf jp	109,-
Super Shinobi jp***	99,-
Tiger Heli jp***	99,-
Thunder Force III us***	119,-
Wardner jp.*	99,-
Wonderboy III jp**	59,-

Super Famicom

Bereits erschienen sind:
Actraiser, Augusta Golf, Big Run
Bombuzal, Darius Twin, Final Fight
F-Zero, Gradius III, Great Battle
Pilot Wings, Populous, Sim City
Ultraman

Magazine

Console Club No.1	deutsch
erscheint alle zwei Monate	15,-
Mean Machine	englisch
monatlich, je Ausgabe	12,-

C64 Super Stars

Bundesliga Manager **	45,-
Buck Rogers**	69,-
Challengers**	55,-
Champions of Krynn***	75,-
Chips Challenge***	45,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Death Knights of Krynn**	69,-
Dragon Wars***	49,-
Epyx Sporting Gold	49,-
Gunship**	55,-
Kick Off II	45,-
Keys of Maramon*	55,-
Last Ninja 3 **	55,-
Lotus Esprit Turbo	45,-
Magic Candle**	55,-
Ralf Glau Edition **	69,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Star Control **	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Super Monaco GP	45,-
Super off Road Racer	45,-
SWIV	45,-
System 3 Pack **	59,-
Transworld	49,-
Turrican**	45,-
Turrican II***	45,-
Ultima VI***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Dungeon Master***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disk 1***	59,-
F-16 Mission Disk 2***	59,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Gods**	69,-
Great Courts II**	75,-
Kick Off II Winning Tactics**	19,-
Kick Off II Final Whistle**	35,-
Lemmings ***	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Power Monger***	79,-
Popolous***	69,-
Secret of Monkey Island***	79,-
Sim City & Populous***	79,-
Speedball II**	75,-
Supremacy**	85,-
Team Yankee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican***	59,-
Turrican II***	69,-

ATARI ST

Brat**	69,-
California Challenge*	35,-
Drachen von Laas	69,-
Enchanted Land	59,-
Killing Cloud **	69,-
Legend of Fairghail**	79,-
Master Blazer**	75,-
Mega Traveller*	75,-
Merchant Colony	85,-
MIG 29 Fulcrum*	95,-
Monster Pack	69,-
NAM *	85,-
Power UP **	79,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Squash	69,-
Super Monaco GP	69,-
Super off Road Racer**	69,-
SWIV **	69,-
Test Drive II**	69,-
Thalion First Year*	65,-
Transworld**	75,-
UMS II	85,-

AMIGA SUPER STARS

Armour Geddon***	69,-
Bane of the Cosmic Force***	99,-
Blue Max **	85,-
Buck Rogers dt. **	99,-
Centurion Def. of Rome*	69,-
Chaos Strikes Back***	69,-
Das Boot **	85,-
Dragon Wars***	75,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Eye of the Beholder***	79,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Falcon Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
Gods**	69,-
Great Courts II***	75,-
Kick Off II Winning Tactics**	19,-
Lemmings***	69,-
M1 Tank Platoon**	89,-
PGA Tour Golf ***	75,-
Power Monger***	79,-
Railroad Tycoon***	89,-
Secret of the Monkey Island***	79,-
Sim City & Populous	79,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican II***	69,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Adv. Destroyer Sim.*	85,-
Antares	79,-
Bandit Kings**	99,-
Brat**	69,-
Challengers**	79,-
Chips Challenge ***	69,-
Chuck Yeagers 2.0 *	75,-
Dschingis Khan*	99,-
Edition Vol 1 *	75,-
Feudal Lords	75,-
Final Whistle**	35,-
Harpoon	85,-
James Pond**	69,-
Killing Cloud *	85,-
Mega Traveller**	75,-
MIG 29 Fulcrum**	95,-
Monster Pack	69,-
NAM *	85,-
Panza Kick Boxing	79,-
Power Pack**	69,-
Power Up **	79,-
Ralf Glau Edition **	79,-
Romance of the 3 Kingdoms***	119,-
Ski or Die **	75,-
Skulls & Crossbones	69,-
Speedball II**	75,-
Spindizzy Worlds*	75,-
Super Monaco GP	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
SWIV **	69,-
Thalion First Year*	65,-
UMS II	85,-
Wolfpack**	85,-
Slimline Laufwerk	189,-

IBM

A.T.P.***	99,-
4D Sports Boxing**	85,-
Bandit Kings**	99,-
Bane of the Cosmic Forge***	99,-
Battle Command***	85,-
Death Knights of Krynn **	85,-
Dschingis Khan*	99,-
Elite Plus***	99,-
Eye of the Beholder**	85,-
F-29 Retaliator**	89,-
Jetfighter II**	99,-
Keys of Maramon*	79,-
Kings Quest V**	119,-/99,-
Knights of the Sky**	109,-
Leisuresuit Larry III dt**	99,-
Lemmings***	89,-
Links**	99,-
Links Course Bountiful*	45,-
Links Course Firestone*	45,-
Magic Candle*	79,-
MIG 29 Fulcrum*	105,-
NAM *	95,-
Railroad Tycoon***	99,-
Secret of Monkey Island VGA***	99,-
Sim City & Populous***	79,-
Sim Earth***	99,-
Space Quest IV VGA***	99,-
Test Drive 3 Road&Cars **	39,-
Their Finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Wing Commander***	109,-/99,-
Wing Com.Secr. Miss.Disc 1***	45,-
Wing Com.Secr. Miss.Disc 2***	45,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

Bücher

Secrets of Nintendo Game Boy	29,-
Secrets of Sega Genesis	29,-

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m
Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras
Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24
Händleranfragen erwünscht

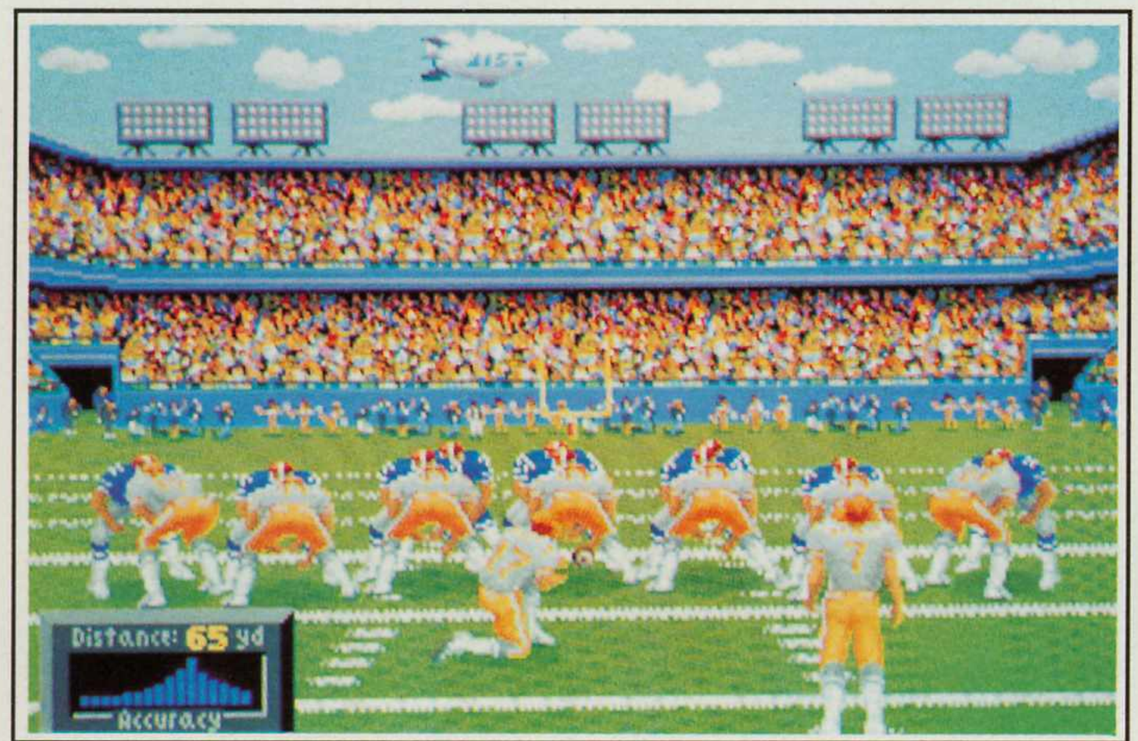
Plinganserstr. 26, 8000 München 70

089 / 7605151

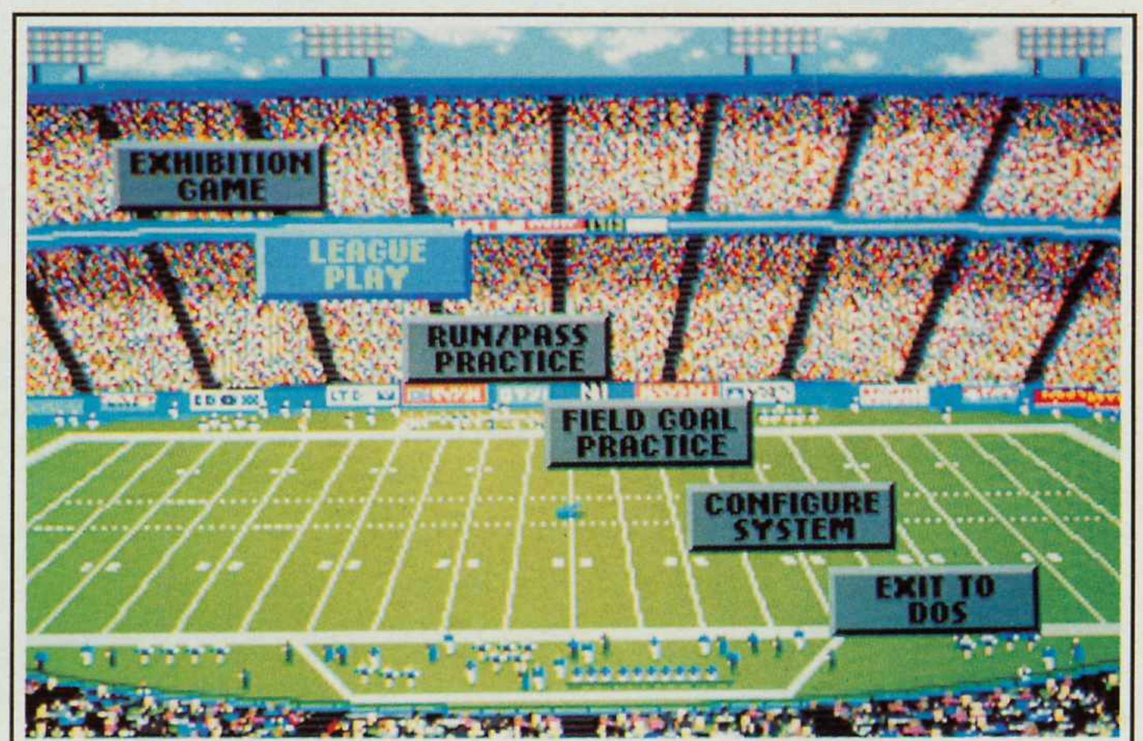
JOE MONTAN

Gedanken wandern umher, schweifen weit über den Ozean der Zeit. Januar in New Orleans.

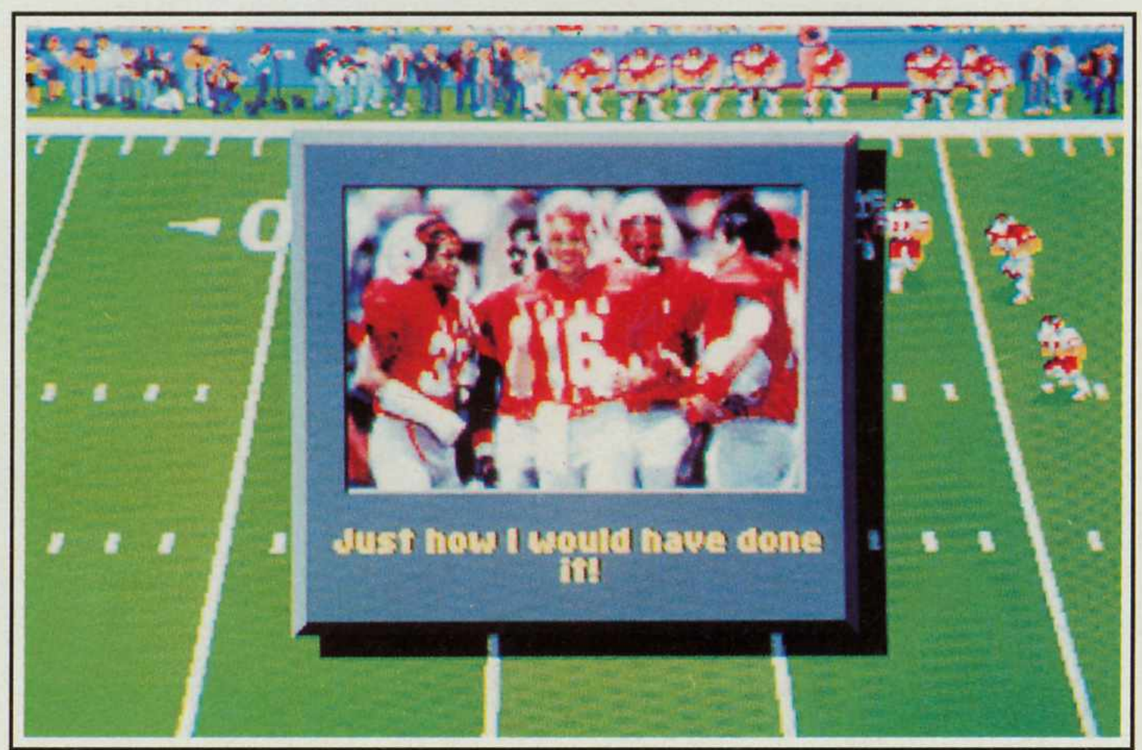
Begeisterung hat die Straßen leer gefegt. Es ist der 28.Januar 1990, die Zeit des Superbowls. Amerikas größtes sportliches Ereignis wird von Abermillionen in Amerika und der ganzen Welt staunend verfolgt.Dort unten auf dem Rasen werden die `Denver Broncos` gerade von den `San Fransisco 49ers` bezwungen. John Elway, der zweifache Verlierer des Tages hält den Ball in seinen Händen. Es steht gerade 3 zu 7, und Elway weiß, daß er sein Team unter allen Umständen zum Sieg führen muß. Der entscheidende Augenblick kommt: Einen Pass spielen, oder laufen? Dan Reeves, der Trainer will einen `Run`. Nun wechselt der Ball zu Bob Humphrey, dem neuen `Running Back`. Dieser schlägt sich durch das Gedränge, doch noch bevor er durchbrechen kann, wird er von einem tosenden `Tackle` zu Boden gerissen. Die 49`ers übernehmen den Angriff, als John Elway untröstich seinen Platz aufsucht. Nun betritt Joe Montana das Feld - wird er den Schleier des Halbgottes (Mr.Cool) lüften? Obwohl unser Spiel Joe Montana`s, und nicht John Elway`s Football heißt, und die 49`er im Endspiel der diesjähren Meisterschaft den Giants unterlagen, hat Mr. Cool doch einen Grad der Unsterblichkeit erlangt. Was hat es nun aber mit diesem Spiel auf sich? Am ehesten ist dieses Spiel wohl eine Kreuzung aus `John Madden`s Football` mit `TV Sports Football`. Dieses angebliche Actionspiel besitzt eine überragende Fülle an Möglichkeiten. Sie können sich zum Beispiel jedes beliebige Team aus der Liga kaufen. Dadurch können Sie so viele Freunde, zu einer Saison einladen, wie Sie wollen. Sollten Sie es wirklich einmal machen, so gebe ich Ihnen den Rat, keinesfalls eine 15 minütige Spielzeit zu wählen, da bei dem Spiel ein ziemlich realer Zeitablauf herrscht. Dadurch ist es leicht möglich, über zwei Stunden nur ein Spiel zu spielen. Wie es scheint, ist die Spieluhr nicht mit allen Regeln vertraut.Im MCGA-Modus erwarten Sie einige schmackhafte Standbilder. Vor allem für die Kurzbeschreibung jedes Spielers auf dem Feld. Alle werden mit drei Kriterien bewertet, die Sie auf Wunsch auch ändern können. Nach der ersten Halbzeit gegen Kansas City und einem Rückstand von 18 Punkten war mir etwa danach, einige meiner Stürmer auszuwechseln. Bevor das Spiel beginnt, können Sie sich Ergebnisse und Ränge der anderen Mannschaften dieser Woche zeigen lassen. Manchmal wirken diese aber sehr befremdend. Weiterhin können Sie vor dem Anpfiff Spieltaktiken für Ihre persönliche Sammlung anlegen. Da nur 24 Angriffs- und 12 Abwehrtaktiken vorhanden sind, eine sehr gute Idee. Sind die Angriffsstrategien noch ziemlich durchschnittlich, so fehlt es den Abwehrtaktiken an Phantasie. Doch freuen Sie sich nicht zu früh, denn der Editor läßt keine vollständig neuen Taktiken zu. Stattdessen können Sie die Routen für bestimmte Spieler bestim-



Ein weiter Weg bis zum Tor.



Die Qual der Wahl.



Jede Wette...

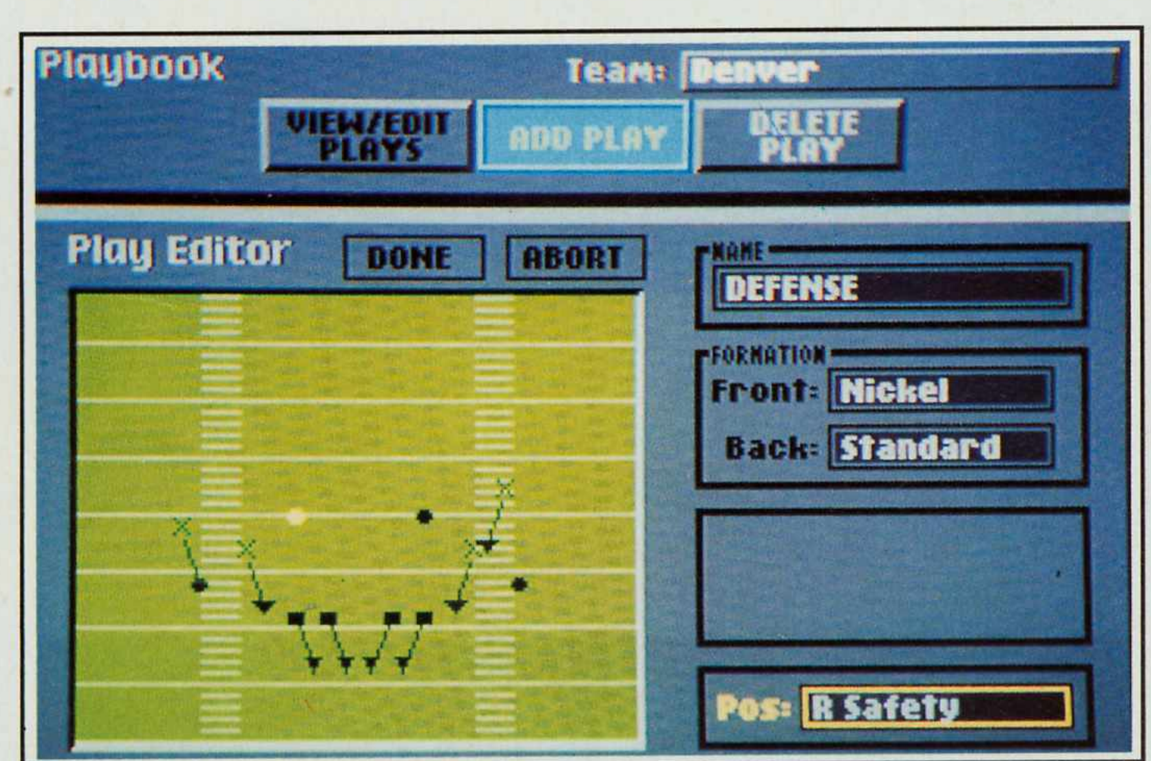
NA FOOTBALL

men. Auch die Spieler können nur soweit gewechselt werden, als es das Programm zuläßt. Wenn Sie erst einmal auf dem Feld sind und spielen wollen, werden Sie schockiert sein. Die Graphiken sind recht nett und stellen die Seitenansicht dar. Doch nachdem Sie eine Taktik wählen, bricht die Hölle los. Sie können nun mit jedem Ihrer Spieler im Angriff, als auch in der Abwehr spielen. Am besten wird es wohl sein, wenn Sie sich ganz aus dem Spiel heraushalten, doch das macht bei weitem nicht so viel Spaß. Dadurch ergibt sich aber der Vorteil, daß Sie als Stürmer erst auf dem Feld über einen Pass oder einen Run entscheiden. Knurrt Sie jeder Gegner bei der Aufstellung an? Das schreit nach einem Pass oder einem `Quick Out`. Ob Sie mir glauben oder nicht, in solchen Situationen haben Sie gar keine Zeit für etwas anderes, da Ihre Angriffslinie mehr Löcher hat, als ein Sieb. Sie sehen sich blitzschnellen Linebackern und Passläufern gegenüber. Da nützt es Ihnen wenig, daß Ihr QB Blei in den Beinen und Kitt im Hirnhat. Verzweifelt drücken Sie den Feuerknopf, in der Hoffnung, der Irre gibt den Ball ab. Doch nein, er reißt seinen Arm nach hinten, holt für den Wurf zum 40 yards Touchdown aus und schleudert den Ball. Schon schmecken Sie wieder die Erde in Ihrem Mund. Nunja, also ein Stand von 28 zu 36 zur Halbzeit und insgesamt 650 yards Angriff, kann ich nicht besonders realistisch nennen. Vor allem dann, wenn Sie gegen Kansas City spielen, die nicht gerade für Ihre Angriffe berühmt sind.Besonders schlimm ist wohl die Animation. Sie können zwar eine aus drei verschiedenen Geschwindigkeiten wählen, doch das Spiel läuft mit allen gleich schnell. Bei der MCGA-Graphik erscheint es, als würden die Spieler von Bild zu Bild um 3 bis 4 yards hüpfen. Mit 22 Mann auf einer kleinen Fläche ist es buchstäblich nicht mehr möglich, genau zu sagen, was da in aller Welt vor sich geht. Natürlich blinkt Ihr Stürmer, doch Ihnen ist es leider unmöglich, ihn im Auge zu behalten. Nur aus Fairness habe ich das Spiel auch einmal mit einer EGA-Karte ausprobiert. Ich muß sagen, ich war freudig überrascht. Nur die Standbilder leiden etwas darunter. Die eigentliche Spielgraphik ist so ziemlich dieselbe. Die Animation ist sogar noch besser, doch fehlt ihr immer noch sehr viel zur Perfektion. Um ehrlich zu sein, ist `TV Sports Football` ein besseres PC-Spiel. Trotzdem bietet Joe Montana`s mehr Details, mehr Taktiken und einfach mehr Vielfalt. Mag auch der Star Quater Back ziemlich cool sein, bin ich mir doch sicher, daß seine Temperatur, bei dem Anblick der vielen Makel, sprunghaft steigen würde. JM Football ist zwar ein an sich ganz gutes Spiel, wegen der Animation verdient es aber keinen besonderen Platz. Ich bin auf eine mögliche Version für den Amiga gespannt.

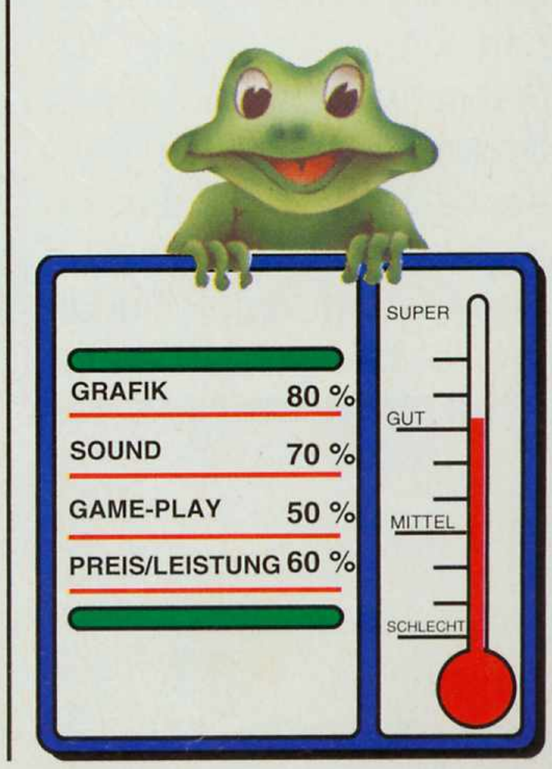
Duncan Evans

Alles klar im Oberstübchen?

Mach ihn fertig.



Wer ist wohl dieser gelbe Knödel?



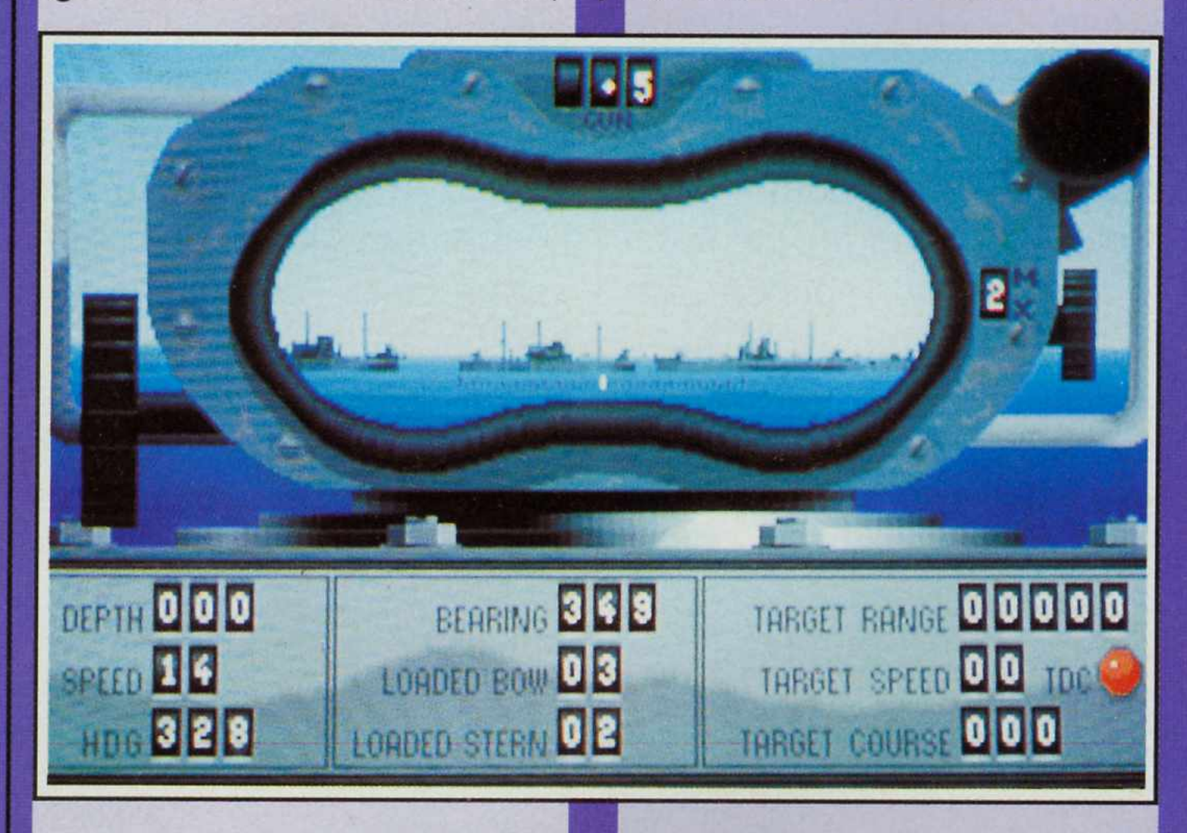
U-BOOT SPECIAL

PlayTime auf Tauchstation

Special

Adrian Pumphrey begibt sich für seine neuste Untersuchung tauchfähiger Dinge unter Wasser. Blubb, Blubb, Blubb ....

Für die meisten Leute ist die erste Begegnung mit Unterseebooten Jules Verne's "2000∞ Meilen unter dem Meer", mit Kapitän Nemo und der sagenhaften Nautilus gewesen. Die Heldentaten dieses kühnen Kapitäns hinterließen Mythen von Unterwasserzivilisationen mit furchterregenden Technologien. Ein ähnliches Thema sollte später in der klassischen Stingray Serie neu erscheinen, und zwar vom Puppenmeister Gerry Anderson höchstpersönlich inszeniert. Diese Helden sind zwar sehr plump gewesen, aber wenn es zu Unterwasserschlachten kam, konnten nur wenige die zerstörerische Macht dieser steifen Helden übertreffen. Die echte Geschichte ist aber nicht so romantisch gewesen, wie man hofft. Vielmehr war es die Anstrengung, primitive Technologien für die Realisierung eines Traums zu benutzen. Wenn die Menschheit ein neues Spielzeug entwickelt, dauert es nicht lange bis jemand eine zerstörerische Anwendung dafür findet. Wie auch in vielen anderen Fällen, wurde das Unterseeboot einst für friedliche Zwecke erfunden. Alles begann vor langer Zeit im Jahre 1578, wo sich ein Engländer mit dem Namen William Bourne daran machte Pläne für ein tauchfähiges Boot zu entwerfen. Ein langersehnter Traum sollte damit Wirklichkeit werden. Damals wurden zwar viele der grundlegenden Schwierigkeiten gelöst, nicht aber das Problem des Antriebs. Vierundsechzig Jahre danach stellte der holländische Physiker den Antrieb dafür vor.Fortan konnte sich das Unterseeboot fortbewegen. Anfangs wurde es für friedliche Zwecke verwendet,vor allem zu Konstruktionen und Ausbesserungsarbeiten unter Wasser, bis 1791 der Amerikaner Robert Fulton sein erstes bewaffnetes Unterseeboot baute. Da das Boot immer noch von Hand angetrieben wurde, fand es weder bei den Franzosen noch bei den Engländern großen Anklang. Von jetzt an war aber das Unterseeboot als Waffe in den Köpfen der Supermächte. Die nächste Stufe in der Unterwasser Kriegs-Technologie wurde eingeläutet, als der bayerische Artilleriesergeant Wilhelm Bauer "Feuer-Taucher" entwickelte. Dabei handelte es sich um einfunktionstüchtiges Unterseeboot, welches bedauerlichesweise nach seiner einmonatigen Operation gesunken ist. Diese Niederlage konnte dem Erbauer allerdings nicht abschrecken, ein weiteres U-Boot zu bauen.Diesmal für die russische Armee. Während des amerikanischen Bürgerkrieges kam das U-Boot als Waffe unter dem Namen "Davids" zum Einsatz. Diese U-Boote der Konföderierten waren in zweierlei Hinsicht kostspielig. Zum einen waren sie sehr teuer, zum anderen sind sehr viele gesunken. Diese U-Boote waren aber bereits dampfgetrieben. Der nächste, größere Fortschritt erfolgte 1870 als der englische Geistliche, Referent George Garret mehrere dampfgetriebene U-Boote baute, die die Hitze in speziellen Tanks speicherten. Mit Hilfe schwedischer Waffenhersteller verkaufte Thorsten Nordenfelt diese Maschinen nach Griechenland und in die Türkei. Die wichtigste Entwicklung war jedoch das selbstgetriebene "Whitehead" Torpedo gewesen, welches den U-Booten die längst benötigte Kampfkraft, mit größerer Reichweite,gab. Dampfkraft war nicht schlecht aber auch nicht sehr ideal. Der elektrische Antrieb löste viele Probleme, aber wie in so vielen entscheidenden Entwicklungen dauerte diese Entwicklung mehrere Jahre. Alles begann 1866 mit einem jungen spanischen Marineoffzier. Dieser verwendete zwei Akkumulatoren für den Antrieb von zwei Elektromotoren. Auch die Franzosen folgten diesem Beispiel, leider mußten die U-Boote zum Aufladen der Batterien zum Hafen zurückkehren.Die Franzosen hatten von da an auch Vertrauen in die U-Boot Technologie, so veranstalteten sie 1895 einen Wettbewerb, um ein neues Design für ihre Flotte zu finden. Der Gewinner war der Franzose Maxime Laubeuf, der ein Boot entwickelte, welches mit



Dampf- und Elekroenergie betrieben, über und unter Wasser operieren konnte. Der große Vorteil war, daß die Batterien durch die Dampfkraft wieder aufgeladen werden konnten. Dieses blieb auch so, bis das Nuklearzeitalter begann.

SILENT SERVICE II
Microprose

Dies ist der Nachfolger des Großvaters aller U-Boot Simulationen, Silent Service.

Das GamePlay ist noch genauso gut, das Spiel wurde aber um etliche Grafik- und Soundeffekte erweitert, ganz zu Schweigen von dem neuen Satz Spielkulissen. Sie haben die Kontrolle über eine Anzahl amerikanischer U-Boote und schleichten entlang der vorgelegten Route. Beim Aufstöbern eines Feindes heißt es: "Klar zum Gefecht". Trotz der primitiven Bewaffnung ist es aber erstaunlich, was man mit Torpedos und einer Bordkanone gegen ein Flotte von Tankern ausrichten kann.Weiterhin gibt es eine Vielzahl von Bildschirmdarstellungen, die sich von Landkarten ansichten, in denen man seine Strategien entwerfen kann, Ansichten durchs Periskop über Perspektiven von der Brücke bis zu einer Instrumentenansicht erstrecken.Punkte erhalten Sie, während Sie von Screen zu Screen springen und dabei versuchen, den Feind zu umschleichen. Da die Torpedos und Deckgeschütze keine große Reichweite haben, müssen Sie ziemlich nah heran. Sollte es in der Schlacht einmal schlecht um einen stehen, läßt sich der Feind nur

Silent service II

Silent service II

Die nächste Play Time erscheint am

12. Juli 91

Natürlich wieder mit vielen Testberichten von aktuellen Spielen!

AdLib 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-
SOUNDBLASTER 338.-
incl. Stereochips und dt. Handbuch

■ 4D SPORTS DRIVING	74.90
A-10 TANK KILLER	81.90
BANDIT KINGS	89.50
BANE O.COSMIC FORCE	82.90
BETRAYAL	81.90
■ BLUE MAX	78.90
BUCK ROGERS dt.	82.90
■ COMMAND H.Q.	88.90
CONQUEST-CAMELOT	84.90
■ DAS BOOT	78.90
DEATH KNIGHT O.KRYN	69.90
DUCK TALES	65.90
■ EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA dt.	89.90
■ ELITE PLUS VGA dt.	82.90
F-29 RETALIATOR dt.	71.90
FLIGHT O.INTRUDER dt.	88.90
■ GALACTIC EMPIRE	82.90
SOUNDBLASTER MICRO CHANNEL VERS. 449.-	
INDIANA JONES III dt.	69.90
KINGS QUEST V VGA	94.90
K L A X dt.	59.90
■ KNIGHTS OF THE SKY	69.90
LARRY 3 dt.Version	83.90
LEXICROSS	75.90
■ LEMMINGS	76.90
LOOM dt.	69.90
■ LIGHTSPEED	69.00
LINKS dt. VGA	82.90
■ MEGATRAVELLER dt.	77.90
METAL MASTERS	61.90
MICKY'S ZOO	68.90
■ MONKEY ISLAND dt.VGA	83.90
NAM dt.	82.90
■ QUEST FOR GLORY II	79.90
RAILROAD TYCOON dt.	82.90
■ RED BARON VGA	84.90
RISE O.T. DRAGON SIERRA	83.90
■ SARAKON	69.90
SILENT SERVICE II dt.	82.90
■ SIM EARTH dt.	87.90
SORC.GET ALL TH.GIRL	64.90
SPACE QUEST III DEUTSCH	82.90
■ SPACE QUEST IV VGA	82.90
SPIRIT OF EXCALIBUR	88.90
ULTIMA VI	79.90
■ U M S II dt.	82.90
WING COMMANDER AT	78.90
-MISSION DISK 1/2 je	37.90

NUR PC GAMES !

Okay Soft
AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

WORLD OF WONDERS
COMPUTERSHOP OF THE 90's

Titel: PT 5/91		C-64	Amiga	Atari	PC
3 D Construction Kid	DA	64,90	119,90	119,90	119,90
6 D Sports Driving		-,-	-,-	-,-	a.A.
Blue Max	DA	-,-	76,90	76,90	88,90
Brat	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Centurion: Defender of R.	DA	-,-	64,90	64,90	76,90
Coin Up Hits 2	DA	54,90	76,90	76,90	-,-
Das Boot	DA	-,-	76,90	-,-	82,90
Duck Tales	DA	-,-	69,90	-,-	69,90
Elite Plus	DA	-,-	-,-	-,-	82,90
Eye of the Beholder	DV	-,-	76,90	-,-	76,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	-,-	a.A.	-,-	82,90
Galactic Empire	DA	-,-	76,90	76,90	89,90
Gauntlet 3		-,-	a.A.	-,-	-,-
Gods	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Heart of Dragon		-,-	64,90	-,-	-,-
Hero Quest	DV	42,90	64,90	64,90	64,90
Int. Icehockey	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Joe Montana Football		-,-	-,-	-,-	82,90
Killing Game Show	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Lemmings	DA	-,-	64,90	64,90	82,90
Lexicross	DA	-,-	-,-	-,-	76,90
Megatraveller 1		-,-	69,90	69,90	82,90
Mercs		-,-	a.A.	-,-	-,-
Metal Masters	DA	-,-	69,90	69,90	-,-
Midwinter 2		-,-	a.A.	a.A.	a.A.
Moonshine Racers	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Monster Pack	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Navy Seals	DA	-,-	-,-	69,90	-,-
Power Up	DA	-,-	76,90	76,90	-,-
Predator 2		42,90	64,90	64,90	64,90
Quest for Glory 2		-,-	89,90	-,-	89,90
Railroad Tycoon 1 MB	DV	-,-	72,90	-,-	72,90
Sarakon	DV	42,90	69,90	19,90	69,90
Shadow Dancer	DA	49,90	64,90	64,90	-,-
Super Cars 2		-,-	76,90	76,90	89,90
Toki	DA	-,-	64,90	64,90	-,-
Winning Team	DA	54,90	76,90	76,90	-,-
Wonderland	DA	-,-	76,90	76,90	82,90

ACHTUNG – SONDERAKTION !

Wenn Sie bei Ihrer Bestellung uns mitteilen, daß Sie auf die

Zeitschrift "PLAY TIME"

bestellen, bekommen Sie auf Ihre Bestellung: **2 DM Rabatt.**

Versandbedingung:

Nachnahme: 8,– DM, Vorkasse 4,– DM
Versandkostenfrei:
Bestellungen ab: 90,00 DM
nur für lieferbare Artikel gültig!

Preislisten

nur gegen 1 DM
frankierten Rückumschlag
erhältlich (System angeben)

Lösungsbücher:

Cadaver	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	dt.	29,90
Dragon Wars		29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
Elvira	dt.	29,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Kings Quest 1-5 je	dt.	29,90
Legend of Fairghail	dt.	19,90
OperationStealth	dt.	29,90
Secret of Monkey	dt.	29,90
Ultima 6	dt.	29,90

Andere Bücher auf Anfrage !

DA = deutsche Anleitung – **DV** = komp. in deutsch – Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

1000 Berlin	5650 Solingen	6000 Frankfurt	8750 Aschaffenburg
Versand	Versand	Versand + Laden	Versand + Laden
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Chris ist für Sie da	Spiel & Hobby Marktplatz 39 6231 Schwalbach	Kilianstraße 9 8752 Gunzenbach
Tel. 0 30/3 24 63 26	Tel. 02 12/20 13 98	Tel. 0 61 96/32 76	Tel. 0 60 29/71 92
Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 10-13 Uhr 15-19 Uhr	Mo.-Fr.: 15-19 Uhr
	Sa.: 9-14 Uhr	Sa.: 10-13 Uhr	sa.: 10-14 Uhr

durch abwerfen von Trümmern ablenken, um den Anschein eines Abschusses zu erwecken. Andernfalls wird es Zeit für geschickte Manöver.Auf manchen Screens laufen, bei Unterwasserangriffen durch Torpedos oder Wasserbomben, sehr viele Aktionen gleichzeitig ab. Ein klassisches Spiel, welches ein Muß für alle Kenner von U-Bootspielen ist.

WOLFPACK
Mirrorsoft

Wolfpack

U-Boote eignen sich überraschendgut für eine Computersimulation, doch welches Zeitalter soll man nun darstellen? Was wäre ein besserer Schauplatz, als die Glanzzeit des U-Boots? Diese ziemlich neue Simulation von Mirrosoft greift eine neue Art der Simulation auf. In diesem Spiel kommandieren Sie nicht nur ein U-Boot, sondern gleich mehrere, die gemeinsam ein Geschwader bilden. Das gleichzeitige Steuern mehrerer U-Boote kann manchmal schon Kopfschmerzen bereiten. Deswegen ist in jedem Boot ein eigener Kapitän, den man bei einem Besuch ablöst. Diesen Kapitänen kann man einfache Befehle geben,etwa denAngriff eines Flottenverbandes, das Begleiten eines Verbandes oder das patroullieren eines Gebietes. Aber ganz egal wie gut man dies organisiert, früher oder später wird eines dieser computergesteuerten Schiffe einen Fehler machen und sinken.Wenn Sie von einem U-Boot zum anderen schalten, ändert sich die Landschaft, um sich dem Gesichtsfeld dieses Bootes anzupassen. Das Aussehen der Schiffe ist auf Bootstypen aus dem zweiten Weltkrieges beschränkt. Daraus ergeben sich auch interressante Einschränkungen in strategischer Hinsicht. Der einzige Nachteil betrifft die Steuerung, bei der man durch Anklicken von Einstellskalen oder kleinen Zeigerinstrumenten das U-Boot bewegt. Dies erfordert in gefährlichen Situationen sehr viel Fingerspitzengefühl.

Wolfpack

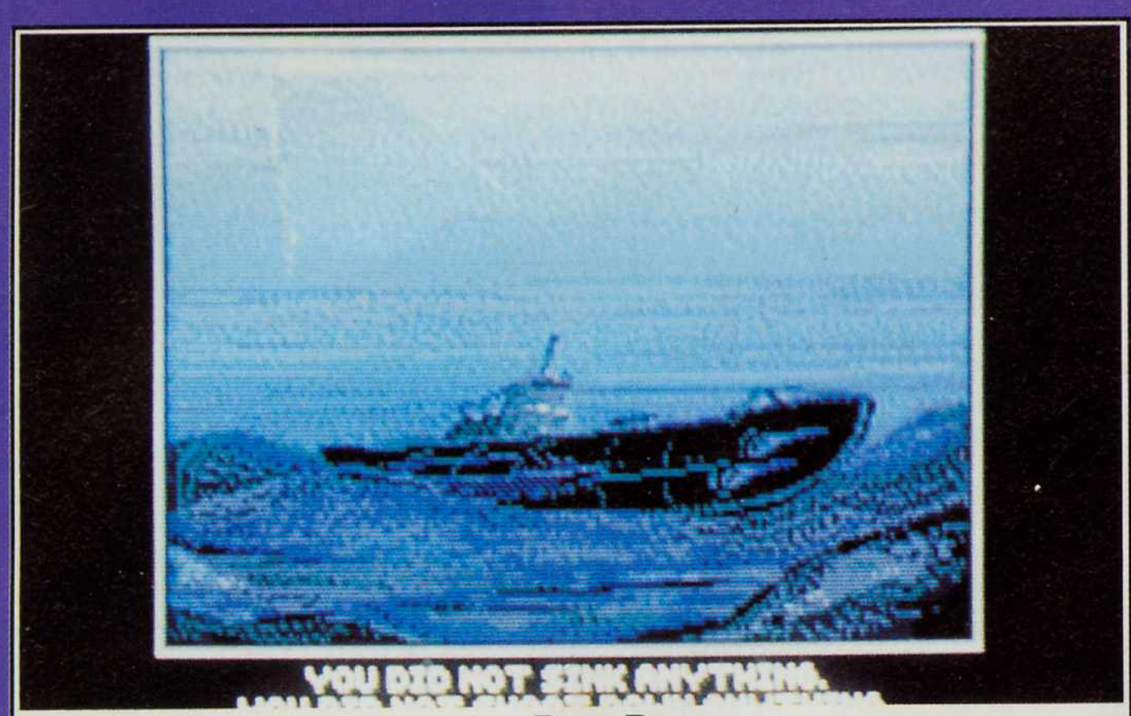
DAS BOOT
Mindscape

Als nächstes U-Boot Spiel betrachten wir DAS BOOT (sie werden sich an die TV-Serie bzw. den Spielfilm erinnern) von Mindscape.
Obwohl es als Simulaion angekündigt war, spielt es sich wie eine Sammlung von Actionspielen. Obwohl durchgehend gute 3D Grafik verwendet wurde, mußten auch einige, sehr künstliche Kompromisse geschlossen werden, damit dies für eine Computersimulation geeignet ist.So funktionieren die Flugabwehrraketen besser denn je. Benutzen Sie sie, wenn Sie überflogen werden, und man tödlichen Bomben auf Sie wirft. Im hochauflösenden Modus kann dies sehr eindrucksvoll sein.Da sich das Geschütz aber recht sprunghaft bewegt, und eine hohe Feuergeschwindigkeit hat, wird es Ihnen nicht gelingen, auch nur ein einzelnes, angreifendes Flugzeug zu treffen. Auch die Bordkanone arbeitet ähnlich, sie feuert lediglich etwas langsamer, und ist mit Cursortasten zu bewegen, falls man sein Ziel überhaupt treffen möchte. Es ist schwer zu sagen, wann der Simulationsteil des Spiel kommt. Ich nehme an, daß die meisten Elemente des Spieles auch in anderen U-Boot Spielen vorhanden sind, dort erscheinen sie aber nicht so action-orientiert. Einige Teile des Spieles sind allerdings nichts anderes, als Actionspiele. Bei Vermeiden des Zusammenstosses mit Minen gestaltet sich die U-Bootfahrt wie ein Autorennen. Hier zeigt der Unterwasserschauplatz die Außenansicht des U-Boots und seinen Feinden. Das U-Boot kann gedreht und gewendet werden, und Raketen abfeuern. Die einzig neue Errungenschaft ist der Funkraum, wo man verschlüsselte Nachrichten erhalten, diese entschlüsseln und wiederum verschlüsselt oder unverschlüsselt antworten kann.

Das Boot

RED STORM RISING
Microprose

Red Storm Rising ist eines der ältesten Spiele, was sich vor allem in der Präsentation wiederspiegelt.
Sie werden allerdings erstaunt sein, wieviele neuartige und wertvolle Elemente in diesem alternden Spiel existieren.



Das Boot

688 attack club

Graphisch hat es nicht viel zu bieten.Es finden sich nur eine oder zwei,einigermaßen bewegte Animationen, die zeigen, wie Raketen oder andere todbringende Waffen ihre Ziele treffen. Davon abgesehen gibt es nur eine sehr kleine

Red storm rising

Periskopansicht, die nichts weiter als ein paar Tropfen zeigt, und einige taktische Anzeigeinstrumente. Es gibt zwar noch grafische Szenen, die aber in das frühe Kriegsspiel-Genre eingeordnet werden können. Dieses handelt im dritten Weltkrieg, wo "Super-U-Boote" die Ozeane beherrschen. Als Kommandant eines dieser Boote muß man den Feind aufspüren und zerstören. Wie bereits erwähnt, ist die Periskopansicht sehr schwach, das macht aber nichts, da sich das Spiel größtenteils auf Karten abspielt. Man kann nicht einmal von der Periskopansicht aus feuern, sogar dieses muß auf der Landkartenansicht gemacht werden. Die Lenkung und Tiefenkontrolle erfolgt durch numerische Anweisungen. In Notfällen kann man das Boot mittels der Tastatur links oder rechts drehen oder einen geraden Kurs aufnehmen.

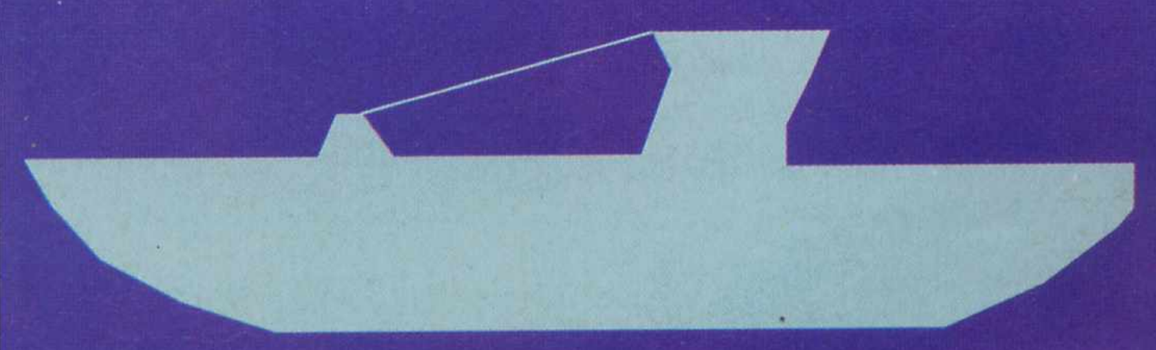
Das Kampfgeschehen spielt sich auf Landkarten ab, für jeden Kampf gibt es eine andere Karte. Auf der offensiven Karte wählt man seine Waffen, dann das Zielobjekt und beobachtet die Schußbahn des Geschosses. Der Erfolg des Abschusses wird durch graphische Bildschirmanimationen sichtbar. Gleiche Aktionen laufen auch auf dem Schirm der defensiven Landkarte ab, wo man versucht, mit Notmanövern und Ködern den Torpedos zu entkommen. In der Bildschirmdarstellung des dritten Weltkriegs sieht man ein große Landkarte,wo die Kriegsschauplätze dargestellt sind. Nachrichtensprecher unterbrechen und geben den neuesten Stand des Krieges bekannt, während man mit seinen U-Booten überall auf der Welt nach Feinden sucht, wobei das Spiel in den Normalmodus zurückkehrt. Ein altmodisches Spiel aber immer noch eine sagenhafte Simulation. Falls es einem daher nichts ausmacht, auf schöne Bilder zu verzichten, sollte man dieses Spiel schon einmal ausprobieren.

588 ATTACK SUB
Electronic Arts

Zum Schluß stellen wir noch `688 AttackSub` vor. Modernste Kriegsführung steht an der Tagesordnung, wenn man sich lautlos durch die trübe Tiefe schleicht, allein auf die Technik angewiesen und das Geschick diese korrekt zu nutzen.
Das ist schon eine scharfsinnige Herausforderung,

688 attack club

wenn man sich lautlos bewegt und mit seiner hochtechnischen Ausrüstung versucht, Ziele, bestehend aus vielen Booten und anderen Seebenutzern, auszumachen und zu vernichten. Interessanterweise kann entweder der Part der Amerikaner oder der Russen übernommen werden. Dementsprechend ändert sich die Form des U-Bootes, die Ausrüstung,und falls nicht deaktiviert,der Schrifttyp (der russische Schrifttyp ist für mich nahezu unlesbar gewesen). Jede Station enthält für den Bediener ein digitalisiertes Bild, welches die Präsentation unterstützt. Was aber dieses Spiel auszeichnet, ist die flexible Art, das Boot zu manövrieren. Man hat eine Anzahl Anzeigen zur Auswahl, außerdem verschiedene Raketen, Torpedos und Geräuscherzeuger (zur Ablenkung des Feindes). Für die gefährliche Reise unter Wasser kann man sich ein, durch Computer erzeugtes Bild des Ozeanbodens, mit allen darauf befindlichen Objekten,erstellen lassen. Man kann nur mit Karten arbeiten, oder die brennenden Opfer durchs Periskop betrachten. Hauptgegenstand dieser faszinierenden Simulation ist es, seine Technologie einzusetzen, um ungesehen seine Aufgabe erledigen zu können. Ich brauche nicht zu erwähnen, daß man viel Spaß daran haben wird. Falls Sie jetzt in die Welt der Simulation einsteigen möchten, wird es Zeit das zu tun. Der Reiz der U-Boot Simulation liegt wohl darin, das sich Zerstörer an Sie heranpirschen, die Freude, wenn Sie einen großen Frachter erfolgreich mit dem Torpedo abschießen, und die Gewißheit daß das Endergebnis nur vom eigenen Spielgeschick abhängig ist.



METAL MASTERS

Metal Master ist ein völlig neuartiges Kampfspiel. Hier haben Sie die einmalige Gelegenheit, sich aus einer langen Teileliste Ihren eigenen, haushohen Kampfroboter herzustellen.

Die Kosten dafür richten sich nach Haltbarkeit und Stärke der Teile. Insgesamt benötigen Sie vier verschiedene Teile für einen funktionierenden Roboter: Kopf, Beine, linker und rechter Arm. Sie können die Teile auch wieder zum alten Kaufpreis zurückverkaufen, doch Sie erhalten den vollen Wert nur, wenn die Teile unbeschädigt sind.

Damit das Spiel nicht langweilig wird, steht Ihnen die große Auswahl von neunundzwanzig Teilen zur Verfügung. Manche der Teile unterscheiden sich jedoch nur durch ihre Waffe, entweder Laser oder Raketen. Wie Sie sehen werden, sind die meisten Teile Kriegsgerät in allen Größen und Formen. Alles, von einem schwachen Schläger mit Laser, zu einem schweren, allesvernichtendem Hammer. Der Preisunterschied zwischen diesen beiden Gegenständen beträgt etwa 45.000 Credits. Ihr Geld verdienen Sie, indem Sie einem Gegner die Birne weich schlagen und dabei möglichst wenig Prügel einstecken. Je besser der Gegner, umso höher ist auch die Siegerprämie. Jedoch fügen die Gegner Ihrem `Metal Master` mehr Schaden zu, als Ihnen lieb ist. Vor allem dann, wenn Sie sich nur qualitativ minderwertige Teile leisten können. Jeder Kampf dauert vier Minuten, und Sieger wird, wer am wenigsten beschädigt ist. Es sei denn, Ihnen gelingt es, den Kopf Ihres Gegners zu treffen. In diesem Fall kann er nicht weitermachen, und Sie gewinnen selbst dann, wenn Sie mehr Schaden haben als er. Genauso, wie ein Boxer, der nach Punkten gewonnen hätte, in der letzten Runde aber K.O. geschlagen wird. Spielen Sie gegen den Computer, werden Sie merken, daß einige Roboter aus anderen Teilen bestehen, die nicht auf Ihrer Liste aufgeführt sind. Eines davon ist ein ziemlich robustes Schild als Kopfschutz. Dadurch läßt sich dieser Roboter nur sehr schwer besiegen.

Alle zwei Level werden Sie gefragt, ob Sie an einem Wettkampf teilnehmen wollen. Jeder Wettkampf ist anders. Beim ersten müssen Sie etwa so viele Panzer, Helikopter, Laster und Jeeps zerstören, wie es Ihnen in einer bestimmten Zeit nur möglich ist. Danach werden Ihre gewonnenen Punkte in Geld umgewandelt. Haben Sie erst einmal den Titel des `Metal Master` erreicht, scheint es keinen Anreiz zum weiterspielen zu geben, da Sie einfach zu gut geworden sind und auch genügend Geld haben. Hier ist die zwei-Spieler Option nützlich. So können Sie einen Freund auf Ihre hohe Kampferfahrung trimmen um einen gleichwertigen Gegner zu haben. Metal Masters ist ein exzellentes Kampfspiel. Die Idee mit den selbstgebauten Robotern bringt einen Hauch Frische mit.

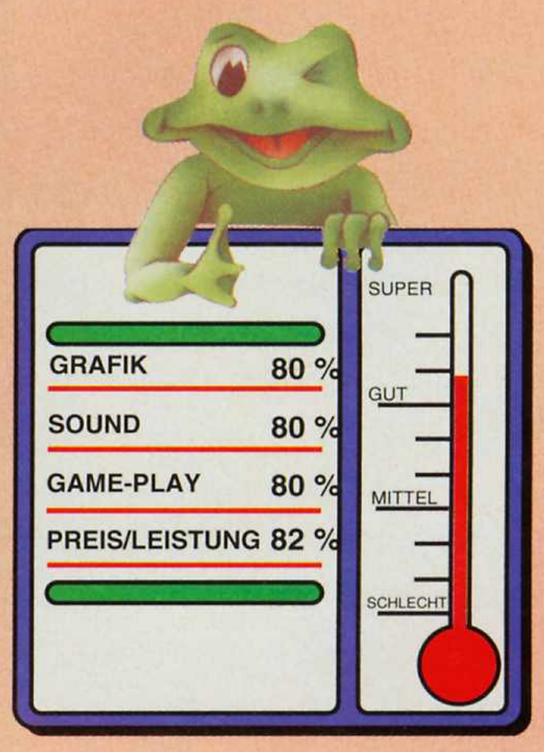
Sowohl Graphik als auch Sound sind ebenfalls riesig. Was soll man dazu noch sagen?

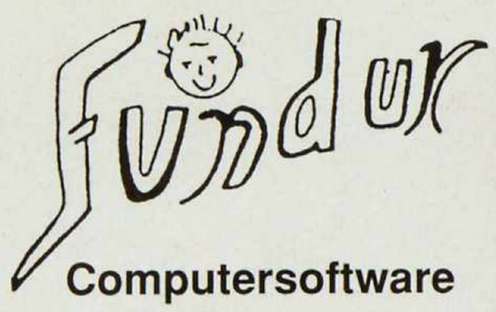
Simon Dale

Wer kann da schon wiederstehen?

Tolle Laser-Light-Show!

Junge, Junge, was für riesige Blasters.





Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02 / 76 39 08

Neuheiten	AM	ST.
Atomino	64,–	64,–
Alcatraz	66,–	66,–
Bane o. cos Force	89,–	–
Battle Command	68,–	68,–
Bards Tale III	68,–*	–
Battle Isle	68,–	68,–*
Buck Rogers (D)	94,–	–
Cadaver	67,–	67,–
Chaos str. Back	65,–	65,–
Chuck Yeager 2.0	68,–	68,–
Car Vup	68,–	68,–
Curse of az. Bond	75,–	75,–
Disney Animation Studio	280,–	–
Duck Tales	68,–	68,–
Das Boot	75,–*	–
Dragon Wars	68,–	68,–
Elvira	74,–	74,–
Eye o. Beholder	75,–	75,–*
F-16 Mission II	52,–	52,–
Flight o. Intrud.	75,–*	*
F-19 Stealth	72.–	72,–
Genghis Kahn	86,–*	–
Gods	67,–	67,–
Great Courts	71,–	71,–
Gunboat	67,–*	–
Indianapolis	68,–	68,–
Invest	59,–*	–
Lemminge	60,–	60,–
M.U.D.S.	68,–	68,–
MIG 29 Fulkrum	84,–	84,–
Powermonger	72,–	72,–
Powermonger Data	45,–	45,–
Secr. o. Monkey isl.	75,–	75,–
Skie or die	68,–	68,–
Super Monaco GP	66,–	66,–
Traders	68,–	68,–
Turrican II	59,–*	–
Warlords	68,–*	–
Wonderland	72,–	72,–

Neuheiten MS-DOS	
Battletech	87,–
Command HQ	80,–
Genghis Kahn	86,–
Links	85,–
Lightspeed	89,–
Mario Andrettis Racing Callenge	75,–
Monkey Island (VGA, D)	89,–
Sim City Architeckt, I und II	36,–
Sim Earth	94,–
Wingcommander	87,–
dazu: Secr. Mission	39,–
Soundblaster	378,–

Game Boy	
Tetris + Game Boy	145,–
Spiderman	49,–
Nemesis	49,–
Alle anderen Module anrufen	

C-64 weiter im Programm!

ANRUFEN!

Alle hier nicht angeführten Titel natürlich auch lieferbar!

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL. 02 02 / 76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder Vokasse, VR.-Scheck portok. 5,– DM

Versandkunden können auch mit der Karte bezahlen:
EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
Alcatraz dt.	69,90	69,90	79,90
Alpha Waves dt.	64,90	64,90	65,90
Antares dt.	69,90		
B.A.T. dt.	74,90	84,90	74,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90		89,90
Betrayal dt.	69,90	69,90	79,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Billy the Kid dt.	64,90	64,90	79,90
Blue Max dt.	74,90	74,90	79,90
Buck Rogers dt.	74,90		79,90
Brat dt.	59,90	59,90	
Cadaver dt.	65,90	65,90	65,90
Chaos Strikes Back	64,90	64,90	
Conquest of Camelot	89,90	89,90	99,90
Cougar Force dt.	49,90	49,90	65,90
Die unendl. Geschichte 2 dt.	64,90		74,90
Dragon Wars	65,90		74,90
Dungeon Master dt.	64,90	64,90	
Elvira dt.	74,90	74,90	94,90
Epyx Sporting Gold dt.	59,90	59,90	59,90
Exterminator dt.	64,90	65,90	65,90
Eye of t he Beholder	74,90		74,90
F-16 Falcon dt.	71,90	65,90	89,90
F-16 Mission Disk 1/2 dt.	54,90	54,90	
Flight of the Intruder dt.	74,90		89,90
Galactic Empire dt.	74,90	74,90	89,90
Genghis Khan dt.	89,90	89,90	89,90
Glücksrad dt.	44,90		54,90
Gods dt.	65,90	65,90	
Great Courts 2 dt.	65,90	67,90	67,90
Immortal dt.	64,90	64,90	
Indiana Jones Adventure dt.	65,90	65,90	71,90
Kick Off 2 dt.	59,90	59,90	
Kick Off 2 Data Disk dt.	39,90	39,90	
Kings Quest 4	89,90	89,90	89,90
Kings Quest 5 VGA			99,90
Klax dt.	49,90	49,90	59,90
Legend of Faerghail dt.	65,90	65,90	74,90
Leisure Suit Larry 3	85,90	85,90	89,90
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Links			89,90
- Courses Bountiful/Firestone			39,90
Loom dt.	69,90	69,90	69,90
Lords of Doom dt.	65,90	65,90	65,90
Lost Patrol dt.	59,90	59,90	74,90
Maniac Mansion dt.	67,90	67,90	67,90
Metal Masters dt.	64,90	64,90	64,90
MIG 29 Fulcrum dt.	79,90	79,90	89,90
M.U.D.S. dt.	65,90	65,90	71,90
NAM 1965 - 1975 dt.	74,90	74,90	89,90
N.A.R.C. dt.	59,90	59,90	65,90
Navy Seals dt.	65,90	65,90	
Nightshift dt.	54,90	54,90	54,90
North and South dt.	64,90	64,90	69,90
Operation Stealth dt.	59,90	59,90	74,90
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	63,90	63,90	63,90
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	69,90	69,90	
- Data Disk	39,90	39,90	
Powerslide dt.	59,90	59,90	
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	85,90
Red Baron VGA			89,90
Return of Medusa dt.	69,90	69,90	79,90
Rings of Medusa dt.	65,90	65,90	65,90
Rise of the Dragon			84,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.			84,90
Sim City dt.	74,90	74,90	74,90
- Terrain Editor dt.	39,90		39,90
- Architecture 1/2 dt.			39,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90	89,90
Skull & Crossbones dt.	69,90	69,90	69,90
Space Quest 3	86,90	86,90	89,90
Space Quest 4 VGA			89,90
Speedball 2 dt.	65,90	65,90	
Supremacy dt.	69,90	69,90	79,90
Teenage Mutant Hero Turtles	69,90	65,90	74,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Transworld dt.	65,90	65,90	74,90
Turrican dt.	54,90	54,90	
Turrican 2 dt.	59,90	59,90	
TV Sports Basketball dt.	74,90		79,90
Ultima 6			79,90
UMS 2 dt.	71,90	71,90	74,90
Warlords	64,90		
Wild West World dt.	89,90		
Wing Commander			79,90
- Secret Missions			39,90
- Secret Missions 2			39,90
Wings dt.	71,90		
World Champ. Boxing dt.	49,90	49,90	
Wolfpack dt.	74,90	74,90	89,90
Wonderland dt.	71,90	71,90	79,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGE !!!

Zubehör

Disketten	5,25"2D	10er Pack	5,90
	5,25"HD	10er Pack	12,90
	3,5"2DD	10er Pack	9,90
	3,5"2HD	10er Pack	19,90
Speichererw.	Amiga 500 512KB m. Uhr abschaltb.		119,00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3,5" abschaltbar		179,00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3,5" abschaltbar		179,00
Sound Blaster	dt. Handbuch		339,00
Ablib Soundk.	dt. Handbuch		239,00
Game Card	XT/AT		39,90
Joystick	Quickshot II plus		14,90
	Compatition PRO STAR		39,90
	Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand (NN od. Vorkasse + 15 DM)

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE AN !

Neuheiten auf Anfrage !

Telefonische Bestellung:
Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr

Groß Electronic
Robert-Koch-Str. 1a
Postfach 1213
D-8350 Plattling
Tel. 09931/6917
Fax 09931/8876

FUNSOFT
Hardware · Software · Zubehör
☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—
Aprentica	54,90	—	54,80
A-Mos	99,00	—	—
Airline Transport Pilot	—	99,00	—
Alcatras	69,90	79,90	69,90
Backgammon	54,90	—	—
Bane of the cosmic forge	89,00	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,00	52,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90
Blue Max	77,00	79,90	—
Buck Rogers	69,90	69,50	—
B.A.T.	79,90	77,90	79,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	—
Battle Command	69,90	—	69,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90
Big Business	56,90	64,90	56,90
Budokan	65,90	64,90	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90
Crown	65,90	72,90	65,90
Cadaver	62,90	—	62,90
Codename Iceman	88,90	74,90	—
Colonels Bequest	89,90	99,90	89,90
Conquest of Camelot	90,90	99,90	89,90
Corporation	63,90	—	63,90
Corvette	73,90	—	—
Cricket Captain	60,90	—	60,90
Car Vup	68,90	—	68,90
Chace HQ 2	68,90	—	65,90
Countdown	—	79,00	—
Crimewave	69,00	79,90	69,90
Das Boot	—	79,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90
Dragon wars	68,90	70,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90
Elvira	79,90	99,00	79,90
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—
EPIC	89,90	79,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—
F 19 Stealth Fighter	68,90	85,90	68,90
Fatal Heritage	65,90	—	—
Final Battle	62,90	—	62,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—
Football Manager	49,90	54,90	55,90
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90
Gettysburg	79,00	79,00	79,00
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90
Harpoon	87,90	—	—
Hard Nova	—	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90
International Icehockey	69,00	—	—
Invest	58,90	—	58,90
Ishido	62,90	72,90	62,90
Kick off	58,90	69,90	59,90
Kings Bounty	—	70,90	—
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90
Kings Quest 5	—	84,90	—

Name	Amiga	MS-DOS	St.
Lemmings	59,90	69,90	59,90
Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
Leisure sult Larry 3	85,90	99,90	85,90
Loom	70,90	70,90	70,90
Lost Patrol	59,90	—	59,90
Light Queast	64,90	69,00	64,90
Links	—	89,90	—
Loops	57,90	—	57,90
Lord of the Rings	—	89,90	—
Lost patrol	59,90	74,90	59,90
MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
M.U.D.S.	69,90	75,90	69,00
M.U.L.E. DELUXE	79,00	—	—
Nam	79,90	89,90	79,90
NARC	65,90	—	65,90
Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
PC Globe 4.0	—	149,00	—
Pang	65,90	69,90	65,90
Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Pool of Radiance	—	—	65,90
Populous	65,90	65,90	65,90
Port of call	—	79,90	—
Powermonger	64,90	69,90	64,90
Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Reederei	49,90	59,90	41,50
Rick Dangerous 2	59,90	—	58,90
Rings of Meduas	65,90	65,90	59,90
Super Monaco Grand Prix	64,00	—	64,00
Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Space Quest 4	—	87,90	—
Star Control	—	72,90	—
Stratego	—	74,90	63,90
Speedball 2	69,90	—	—
Spielend lernen -6 Jahre	59,00	—	—
Spindizzy World	64,90	—	—
Stellar 7 (VGA)	—	69,00	—
Team Yankee	75,90	79,90	75,90
The Second World	53,90	60,90	53,90
The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Titano	50,90	49,90	—
Transworld	64,90	73,90	64,90
Team Suzuki	65,00	—	65,00
Traders	69,00	74,90	—
UMS 2	63,90	—	—
Ultima 5	70,90	70,90	70,90
Ultima 6	—	79,90	—
Wings	72,90	79,90	—
Wings of Death	67,90	—	67,90
Wonderland	69,90	79,90	—
Warlords	69,00	74,90	—
Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—

Speichererweiterung
für A 500, Aku-Uhr, abschaltbar
119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicon/Mega Drive
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz
Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.

International Ice Hockey

Oh nein, nicht schon wieder eines. Ich weiß zwar nicht, wieviel schlechte Spiele man noch auf dem Computermarkt absetzten kann, doch bei dieser Menge muß hier irgendwo ein Nest sein.

Soviel zu diesem Spiel. International Ice Hockey wäre ein vernünftiges Spiel, doch der Schiedsrichter verdirbt alles. Aus irgendeinem unerfindlichen Grund hält er das Spiel an. Es ist mir ein Rätsel, wieso die Programmierer dem Schiedsrichter nicht weniger Zeit zugewiesen haben. Sobald das Spiel geladen ist, werden Sie mit einem Haufen Auswahl-Screens begrüßt. Darunter befinden sich Optionen wie Schwierigkeitsstufe, Geschwindigkeit, Spieldauer, Zeitlupe an/aus, Spielerauswahl, Spielersteuerung, Spielername, Strategie (Angriff/Verteidigung) und Einzelspiel oder Ligateilnahme. Danach begegnen Sie einem Fernsehmoderator, der einige einleitende Worte fallen läßt. Danach kann es losgehen.

Beim Anpfiff sehen Sie sich Ihrem Gegner gegenüber. Gewöhnlich endet der Versuch, den Puck als erster zu ergattern, mit einem Zusammenstoß. Die meiste Zeit fahren Sie dann auf Ihren Schlittschuhen umher und versuchen, dem Gegner den Puck abzujagen, oder ein Tor zu schießen. Den Puck erringen Sie einfach, indem Sie mit dem Spieler zusammenstoßen, der den Puck im Augenblick hat. Sind Sie erst einmal im Besitz des Pucks, so ist es unmöglich, ihn zu verlieren. Zumindest, solange kein anderer Spieler wieder mit Ihnen zusammenstößt, ein Faul begangen wird, oder Sie selbst den Puck wegschlagen. Anders gesagt müssen Sie sich keine Sorgen über die Steuerung mit dem Puck machen. Bei Pässen und Schlägen müssen Sie einfach nur in die gewünschte Richtung schauen und den Feuerknopf drücken. Sie lenken den Spieler, der vom Spotlicht angeleuchtet wird. Dieser befindet sich am nächsten zum Puck. Es sei denn, Sie haben bei den Optionen am Anfang etwas anderes gewählt. Dann sind Sie auch in der Lage, einen anderen, beliebigen Spieler auszuwählen.

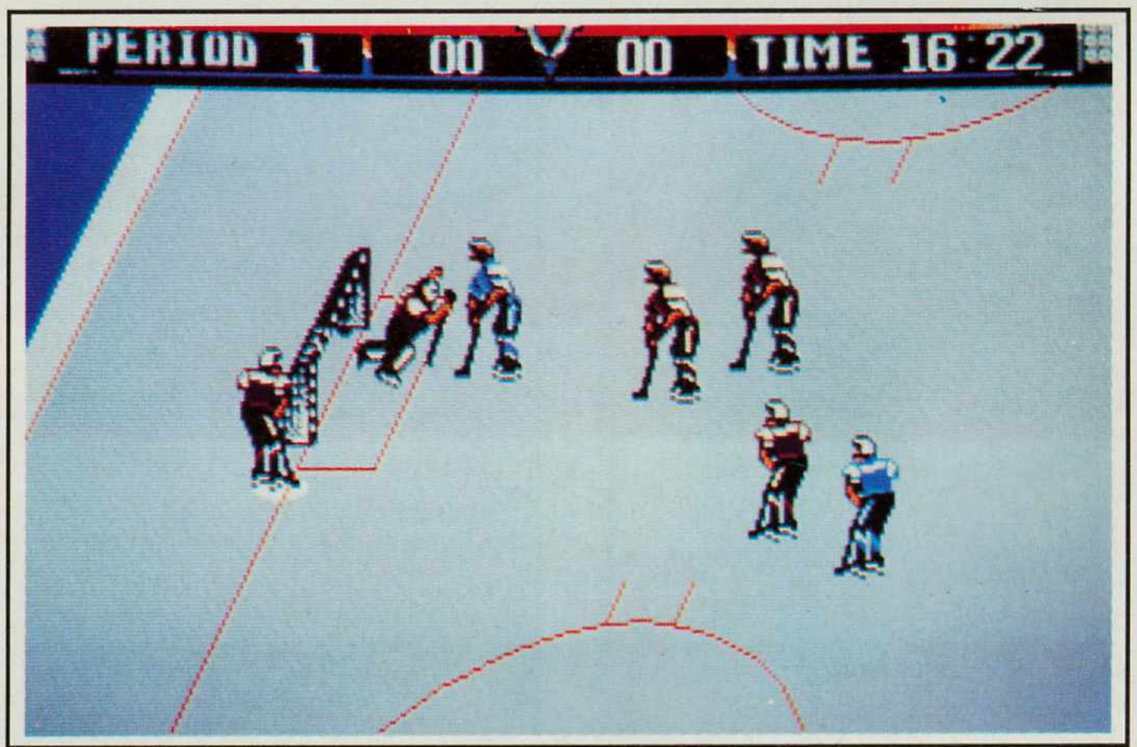
Auch die Steuerung Ihres Spielers ist einfach, obwohl Ihr Spieler etwas hin- und hergleitet. Dies dürfte wohl auch der einzige Grund sein, wieso Sie sich kein Football-Spiel gekauft haben. Sie können sogar um das Tor herumfahren, auch wenn sich der Puck in Ihrem Besitz befindet. Ich weiß aber nicht, ob das beim echten Eishockey erlaubt ist, da in der Anleitung keine Regeln erwähnt werden.

Im Spiel selbst können nur zwei Arten von Fauls gemacht werden. Entweder, Sie schlagen den Gegner mit Ihrem Schläger, oder Sie fahren das Tor um. Beide Male kommt Ihr Spieler dafür für zwei (Computer-)-Minuten auf die Strafbank. Für Sie ergibt sich dadurch nur eine Verzögerung von einigen Sekunden.

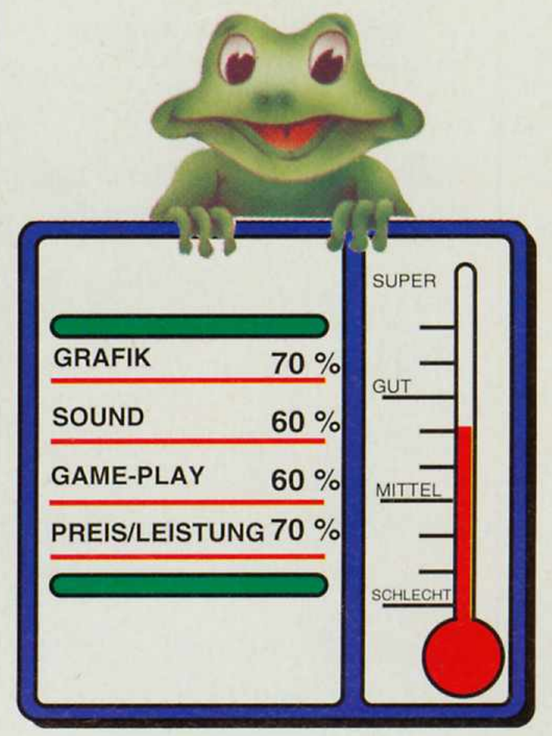
`International Ice Hockey ist ein durchschnittliches Spiel, mit einem Schiedsrichter, der soviel Zeit verschlingt, daß es dadurch langweilig wird. Ich empfehle Ihnen daher, dieses Spiel nur zu kaufen, wenn Sie die ganze Zeit an nichts anderes als Eishockey denken können.

Simon Dale

Hier ist Spucken verboten!



Und dieser Tattergreis soll das Tor freihalten?



TOOLS + GAMES

FÜR NUR DM 9,80

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

LEXICROSS

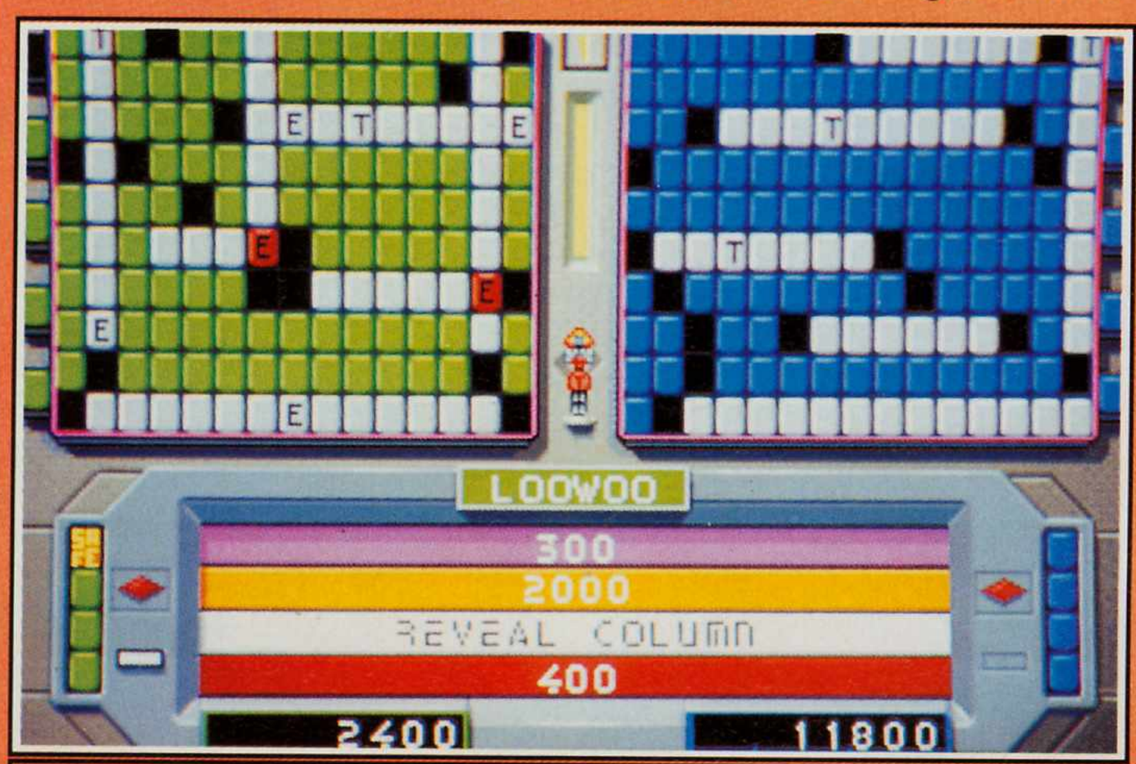
Es bleibt mir für immer ein Rätsel, wieso die Ideen aus US Fernsehshows bei uns übernommen werden.

Ein Blick genügt, um zu sehen, woher eine Fernsehshow abstammt. So ist auch `Lexi Cross` ein Ableger solcher Spielshows, ohne geringste Originalität. Doch was kann man auch anderes von den Amis erwarten?Im Spiel finden sich Elemente aus dem `Glücksrad`, Schiffe versenken, Kreuzworträtsel und Ideen aus so ziemlich jedem Wortspiel, das Sie sich vorstellen können. Dennoch ist dieses Spiel ziemlich spielbar, wenn nicht gar eine Herausforderung. Das Spiel ist wie eine Fernsehshow aufgebaut, mit einem Showmaster und einem Revuemädchen. Diese Helferin namens Pristene Mint sitzt in ihrem Stuhl und stellt Ihnen einige Fragen. Neben Namen, Geschlecht und Geburtstag werden Sie auch gebeten, ein Bild Ihrer Person aus vorhandenen Körperteilen anzufertigen. Zwar ist diese graphische Presentation rein kosmetischer Natur, doch sie gibt dem Spiel etwas Klasse.

Eigentlich ist Lexi Cross für zwei Spieler gedacht. Sollten Sie jedoch keinen belesenen Freund zur Seite haben, können Sie auch gegen den Computer spielen. Dieser besiegt Sie jedoch in neun von zehn Runden.Der Bildschirm ist in der Mitte halbiert, und jede Hälfte entspricht einem Spielfeld. Darunter befindet sich das gemeinsame Auswahlfeld. Das Spielfeld besteht aus Kacheln, hinter denen sich die verschiedenen Buchstaben befinden. Es gibt eine Menge unterschiedlicher Kacheln auf jedem Feld. Viele sind blank, unter den grauen befinden sich Buchstaben. Daneben gibt es noch besondere Felder mit verschiedenen Extras. Etwa Bonuspunkte (für Sie, als auch für Ihren Gegner) oder die Möglichkeit, einen Blick auf eine Reihe werfen zu können.Haben Sie erst einmal eine ausreichende Anzahl grauer Felder, können Sie `Hangman` spielen. Hierbei müssen Sie erraten, welche Buchstaben versteckt sind. Doch bevor Sie Raten können, müssen Sie das Rad drehen um den Betrag zu ermitteln, um den Sie spielen werden. Wenn Sie dann einige Wörter beisammen haben, werden Sie vielleicht versuchen wollen, den gesuchten Ausdruck zu erraten.Für ein so einfaches Wortspiel ist die Aufmachung von Lexi Cross sehr gut. Auch die Graphiken sind sehr gelungen, doch leider nur zur Schau. Dadurch bringen sie nur Atmosphäre, verbessern aber nichts am Gameplay. Tatsächlich behindern sie sogar das Spielen, da das Laden eine Ewigkeit dauert. Lexi Cross ist genau das passende Spiel, wenn Sie auch zu den Leuten gehören, die ständig Kreuzworträtsel lösen und Hangman spielen.

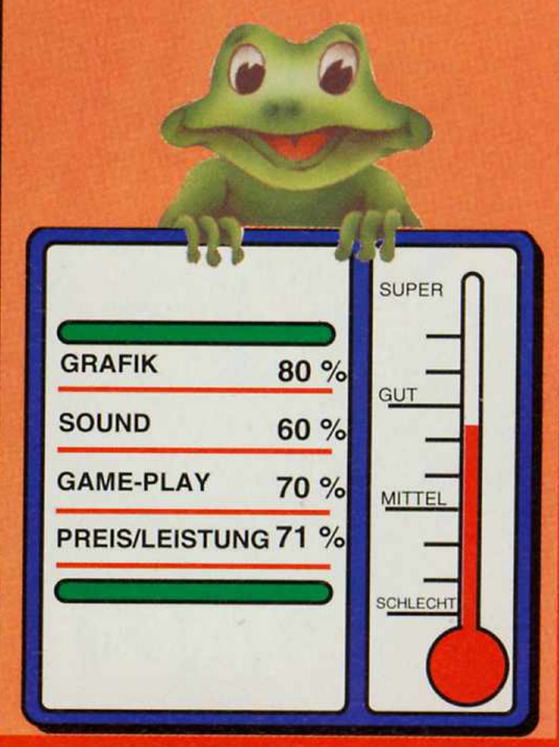
Haben Sie einen Amstrad PC, so sollten Sie sich zuerst vergewissern, ob das Spiel überhaupt läuft. Ich selbst hatte auf meinem Amstrad PC2086 große Probleme damit.

Andrew Banner



Das ganze Leben...

.. ist ein Quiz.



QUALITÄTSDISKETTEN

ZU SUPERPREISEN

3 1/2" / 5 1/4"

5,25" HD		5,25" HD		3,5" DD		3,5" HD	
10 Disk. DM	5,90	10 Disk. DM	11,90	10 Disk. DM	9,90	10 Disk. DM	19,90
20 Disk. DM	11,80	20 Disk. DM	23,80	20 Disk. DM	19,80	20 Disk. DM	39,80
30 Disk. DM	17,70	30 Disk. DM	35,70	30 Disk. DM	29,70	30 Disk. DM	59,70
50 Disk. DM	29,50	50 Disk. DM	59,50	50 Disk. DM	49,50	50 Disk. DM	99,50
100 Disk. DM	54,00	100 Disk. DM	114,00	100 Disk. DM	94,00	100 Disk. DM	194,00
250 Disk. DM	135,00	250 Disk. DM	285,00	250 Disk. DM	235,00	250 Disk. DM	485,00
500 Disk. DM	245,00	500 Disk. DM	545,00	500 Disk. DM	445,00	500 Disk. DM	945,00
1.000 Disk. DM	490,00	1.000 Disk. DM	1090,00	1.000 Disk. DM	890,00	1.000 Disk. DM	1890,00

GRÖSSERE MENGEN AUF ANFRAGE

QUALITÄTSDISKETTEN MIT GARANTIE GTI

BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG BESTELLUNG

GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73, D-6370 Oberursel
Telefon (0 61 71) 7 30 48, Telefax (0 61 71) 83 02, BTX *GTI#

Bitte senden Sie mir folgende Artikel : _____ Disketten 5,25" DS/DD _____ Disketten 3,5" DS/DD
_____ Disketten 5,25" DS/HD _____ Disketten 3,5" DS/HD

Name/Adresse _____

Ich bezahle ☐ mit Scheck ☐ bar (bitte per Einschreiben) ☐ per Nachnahme
☐ mit Kreditkarte Nr. _____ Verfalldatum _____ Lieferung mit ☐ Post oder ☐ UPS

Wir akzeptieren folgende Kreditkarten: American Express, Diners Club, Eurocard, Visa.

Behörden, Universitäten und Großfirmen werden auf Rechnung beliefert. Porto DM 6,00 bei Vorauskasse, DM 10,00 bei Nachnahme. Preise im Ausland abzüglich 14% MWSt. + DM 15,00 Porto bei Vorauskasse, DM 20,00 bei Nachnahme.

PD + Shareware

- ☐ AUTOMENUE ..... 1 DISK
- ☐ ALL-AUF ..... 1 DISK
- ☐ GS-AUFTRAG ..... 1 DISK
- ☐ GS-EAR ..... 1 DISK
- ☐ GS-ADRESS ..... 1 DISK
- ☐ GS-MENÜ ..... 1 DISK
- ☐ CTO EHO + EA ..... 2 DISK
- ☐ RW-BUCH ..... 1 DISK
- ☐ RW-KASSE ..... 1 DISK
- ☐ RW-MENÜ ..... 1 DISK
- ☐ RW-FILE ..... 1 DISK
- ☐ 4DOS V3.02 ..... 2 DISK
- ☐ LZEXE ..... 1 DISK
- ☐ LZEXE TOOLS ..... 1 DISK
- ☐ LHARC ..... 1 DISK
- ☐ ARC-PACK ..... 2 DISK
- ☐ LIGHTING PRESS ..... 1 DISK
- ☐ LIGHT. PR. CLIP ARTS ..... 5 DISK
- ☐ BLACK MAGIC ..... 3 DISK
- ☐ MEGA CAD V2.0 ..... 3 DISK
- ☐ MATHE ASS ..... 1 DISK
- ☐ TREEVIEW ..... 1 DISK
- ☐ VIRUSCAN ..... 1 DISK
- ☐ KDIR ..... 1 DISK
- ☐ FILE EXPRESS ..... 3 DISK
- ☐ PC-OUTLINE ..... 1 DISK
- ☐ TELIX ..... 2 DISK
- ☐ WAMPUM V4 ..... 1 DISK
- ☐ FORM MASTER ..... 1 DISK
- ☐ FB-COPY ..... 1 DISK
- ☐ EM87 ..... 1 DISK
- ☐ FORMGEN ..... 1 DISK
- ☐ FORM FILLING ..... 1 DISK
- ☐ AS-EASY-AS V4 ..... 1 DISK
- ☐ OPTIKS ..... 1 DISK
- ☐ ICONVERT ..... 1 DISK
- ☐ VPIC ..... 1 DISK
- ☐ GRAPHIC WORKSHOP ..... 1 DISK
- ☐ GRASP ..... 3 DISK
- ☐ PRIVATE PRINTER ..... 1 DISK
- ☐ VIRUS CENTRAL ..... 1 DISK
- ☐ KLICK UP ..... 1 DISK
- ☐ CARDSTAR ..... 1 DISK
- ☐ PIANOMAN ..... 1 DISK

Public Domain Studio Nürnberg GmbH
Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Tel.:0911/53 63 36
Hallstadterstr.21, 8600 Bamberg, Tel.:0951/66 525

NEUE DISKETTEN PREISE

		10 Stück	100 Stück	Menge
3.5"	2DD	DM 9.00	DM 85.00	.....
3.5"	HD	DM 17.90	DM 160.00	.....
5.25"	2D	DM 5.30	DM 50.00	.....
5.25"	HD	DM 11.90	DM 100.90	.....

PD + Shareware Spiele

- ☐ SHOOTING GALLERY (V) ..... 1 DISK
- ☐ MAH-JONGG (V) ..... 1 DISK
- ☐ MAH-JONGG (H/E) ..... 1 DISK
- ☐ CLONE INVATERS (C/E/V) ..... 1 DISK
- ☐ FACETRIS (H/C/E/V) ..... 1 DISK
- ☐ CAPTAIN COMIC (E) ..... 1 DISK
- ☐ BACKGAMMON ..... 1 DISK
- ☐ HUGOS HOUSE OF H. (E) ..... 1 DISK
- ☐ FIESTA SIMUL. (C/E/V) ..... 1 DISK
- ☐ FORD SIMUL.II (C/E/V) ..... 2 DISK
- ☐ JEEP SIMUL. (C/E/V) ..... 2 DISK
- ☐ MIRAMAR ..... 1 DISK
- ☐ 3D CHESS PSION (H/C) ..... 1 DISK
- ☐ 3D CHESS CYRUS (E) ..... 1 DISK
- ☐ POPCORN (C/E/V) ..... 1 DISK
- ☐ SUPER PINBALL (C) ..... 1 DISK
- ☐ SOLITILE (V) ..... 1 DISK
- ☐ SNARFS (E) ..... 1 DISK
- ☐ PINBALL GAMES (E) ..... 1 DISK
- ☐ BOXQUEST (E) ..... 1 DISK
- ☐ NYET II (TETRIS) (H/C/E/V) ..... 1 DISK
- ☐ STRIKER (C) ..... 1 DISK
- ☐ KUNG FU LOUIE (E/V) ..... 3 DISK
- ☐ PC-FENDER (E) ..... 1 DISK

Preise

für PD und Shareware Disketten

5.25" Format Einzelpreis DM 2.50
3.5" Format Einzelpreis DM 3.00
V=VGA, E=EGA
H=Hercules, C=CGA

TEX Schriftsatz 25 HD Disketten

5.25" DM 100.– ☐ **3.5" DM 120.0** ☐

Gratis

Katalog Disketten ☐

3.5" Color

10 Disketten
je 2 Stück in
Rot, Blau, Grün,
Orange und Gelb.

DM 9.90 ☐

100 Stück
DM 90.– ☐

Deutsche Handbücher

- ☐ GS-Auftrag ..... DM 19.80
- ☐ PC-Tipp-Trainer ..... DM 19.80
- ☐ Chemical ..... DM 24.90
- ☐ Mega Cad V2.0 ..... DM 24.80
- ☐ FloDraw ..... DM 19.80
- ☐ PC-Adress ..... DM 16.80
- ☐ Lighting Press ..... DM 16.80
- ☐ The Draw ..... DM 16.80
- ☐ Family History ..... DM 16.80
- ☐ 4DOS ..... DM 19.80
- ☐ Treeview ..... DM 16.80
- ☐ Point & Shoot ..... DM 16.80
- ☐ Window Boss ..... DM 19.80
- ☐ ARC-Pack ..... DM 19.80
- ☐ 10 Profi Tools ..... DM 16.80
- ☐ ALT ..... DM 16.80
- ☐ DOS-Utilities ..... DM 16.80
- ☐ DOS-Utilities 2 ..... DM 19.80
- ☐ Newkey ..... DM 19.80
- ☐ Master Key ..... DM 14.80
- ☐ FluShot + ... DM 16.80
- ☐ Automenu 4.5 ..... DM 16.80
- ☐ PC Outline ..... DM 19.80
- ☐ Black Magic ..... DM 16.80
- ☐ Xlisp ..... DM 24.80
- ☐ Insta Calc ..... DM 19.80
- ☐ File Express ..... DM 19.80
- ☐ Turbo Pascal Tools 1 ..... DM 19.80
- ☐ Turbo Pascal Tools 2 ..... DM 19.80
- ☐ Windows Utilities ..... DM 19.80
- ☐ Sidewriter + Printer Util. ..... DM 16.80
- ☐ GT Powercomm ..... DM 19.80
- ☐ Klick Up ..... DM 19.80
- ☐ Pianoman ..... DM 16.80
- ☐ Nethack ..... DM 19.80
- ☐ EGA Spiele ..... DM 16.80

BESTELLUNG

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Seite angekreuzten Programme im Format:
3,5" ☐ 5,25" ☐

Name/Vorname _____

Str./Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

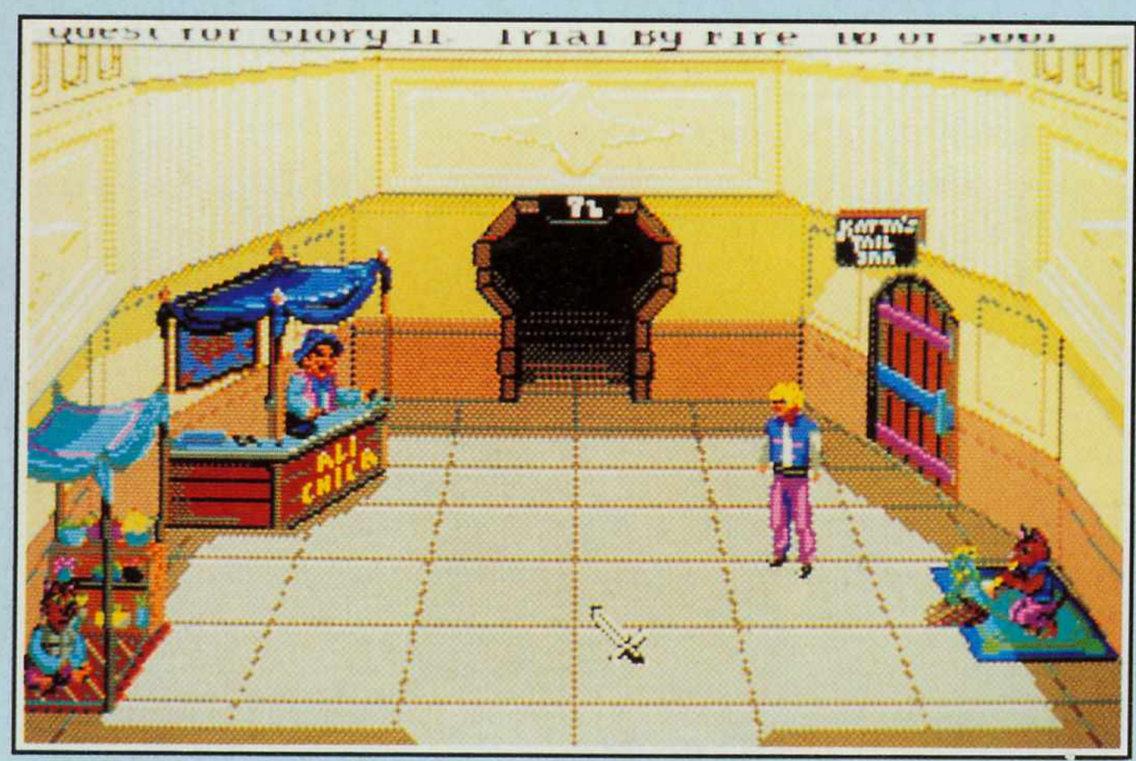
per Nachnahme zzgl. DM 6.00 ☐ Vorkasse zzgl. DM 3.00 ☐

QUEST FOR GLORY II

Möchten Sie ein Held sein? Denn anscheinend braucht man einen, der die böse Stadt Rasier wieder in ihren ursprünglich freundlichen Zustand zurückversetzt.

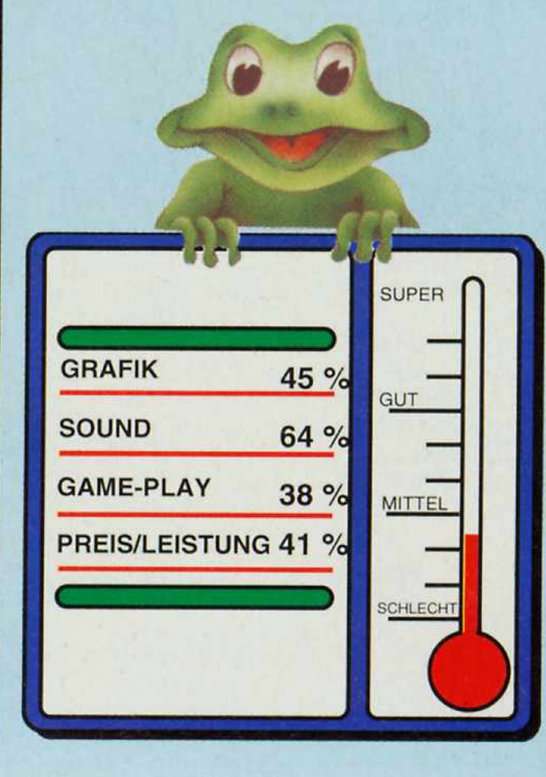
Der Grund hierfür ist, daß eine Stadt, die nur wenige Wüstenkilometer von Raisier entfernt liegt, auch schon kleine Anzeichen des Bösen aufweist. Im Nachfolger von Quest for Glory, können Sie entweder einen Dieb, einen Kämpfer oder einen Magier spielen, die sich jedoch alle überraschend ähnlich sehen. Der einzige Unterschied zwischen ihnen ist, daß sie unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Beispielsweise ist der Dieb besonders gut darin, Schlösser aufzubrechen. Die große Frage, die sich stellt, ist: Warum ist dieses Spiel veröffentlicht worden, hat denn irgendjemandem das Original so gut gefallen, daß er eine Fortsetzung wollte? Die Antwort auf den ersten Teil der Frage lautet: aus einem einfachen Grund, nämlich GELD. Die Antwort auf den zweiten: da gibt's wohl kaum jemanden. Nachdem Sie Ihren Helden nun ausgewählt, sich mit dem ständigen Diskettenwechseln vergnügt haben, können Sie sich endlich selbst bestrafen, indem Sie diese Kostprobe reinster Langeweile durchspielen. Das erste Problem, mit dem Sie konfrontiert werden, ist, wie Sie Ihren Abenteurer zum Laufen bringen, da Sie sitzend beginnen. Die Antwort 'aufzustehen', die Ihnen eventuell durch den Kopf schießt, ist wahrscheinlich das interessanteste Rätsel des ganzen Spiels. Von nun ab wird es immer schlechter. Um sich im Spiel fortzubewegen, positioniert man den Mauspointer dorthin, wo man hin will, und die Figur bewegt sich dann zeitlupenähnlich dahin. Sie können auch statt der Maus einen Joystick verwenden, aber er ist eigentlich unnützt. In diesem Spiel ist es schon eine schwere Entscheidung, den Joystick oder die Maus zu wählen, da der Joystick nur langsam anspricht aber genau arbeitet, die Maus hingegen, zwar schnell reagiert, es ihr aber an Genauigkeit mangelt. Ich persönlich bevorzugte den Joystick. Die meiste Zeit verläuft das Spiel in Gängen, die aus braunen Wänden bestehen. Dort trifft man gelegentlich auf verschlossenen Türen. Es erscheint rein gar nichts, was Ihr Interesse anziehen könnte, daß einzige was Sie ständig umgibt, ist Frustration, die immer stärker wird, und die Sie bald nicht mehr unterdrücken können. Auf Ihren Reisen durch die Gänge der Langeweile, können Sie Ihrer Spielfigur Anweisungen geben, wie zum Beispiel Türen zu öffnen, was allerdings gar nichts nützt, weil die Leute in dieser Gegend ihre Türen immer fest verschlossen und verriegelt halten. Warum sollten sie auch gerade Sie hereinlassen? Schließlich schaffte ich es, diesen Passagen zu entkommen, und war froh, endlich auf einen Palast zu stoßen. Ich war kurz vor den Toren, als mir ein Wächter sagte, daß niemand ohne die Erlaubnis des Sultans den Palast betreten dürfe. Ich entschloß mich, den Wächter zu töten, und erhielt die Antwort: 'Sie sind aber heute aggressiv'. Ich schnappte alle acht Disketten, schmiß sie weg, und begann diesen Review zu schreiben.

Simon Dale

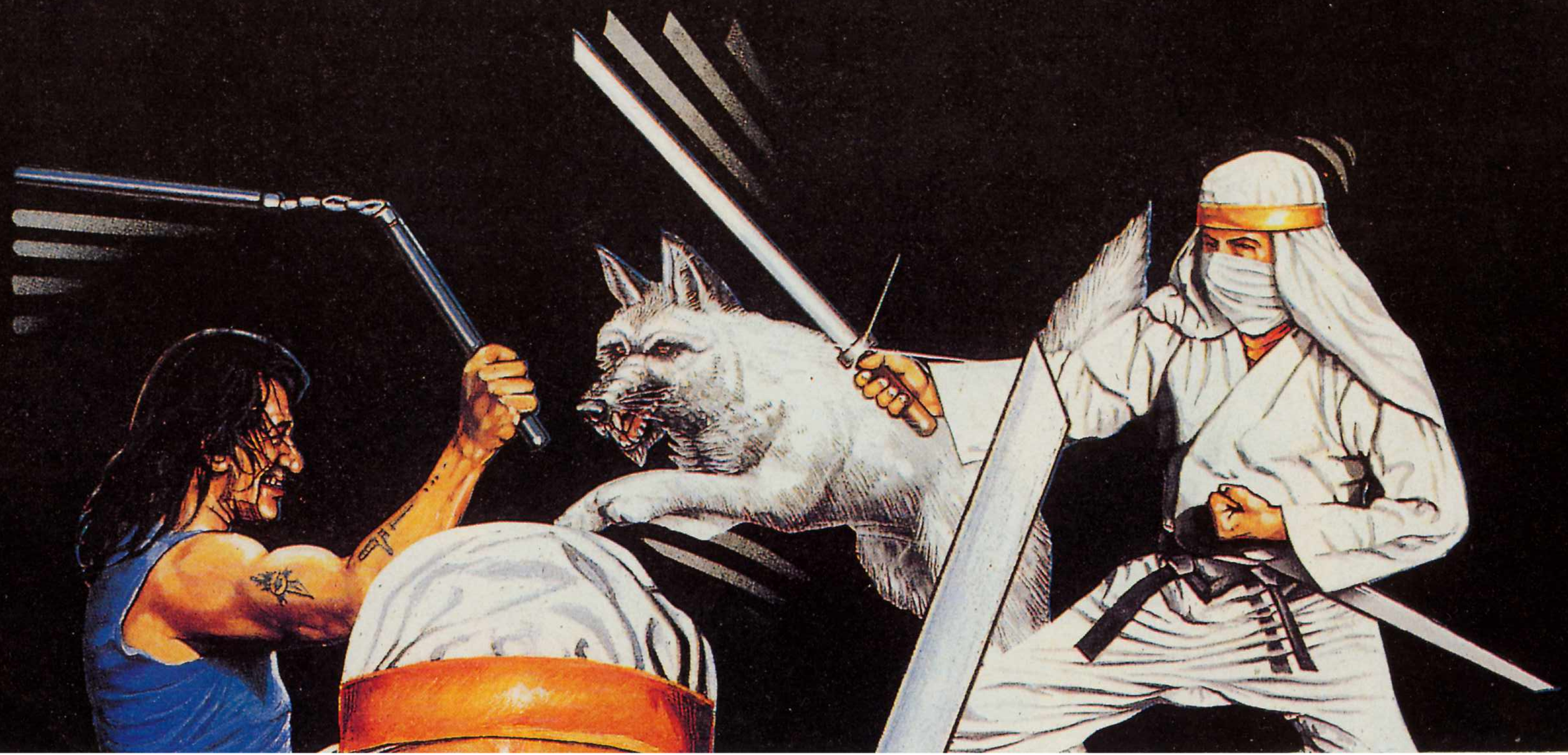


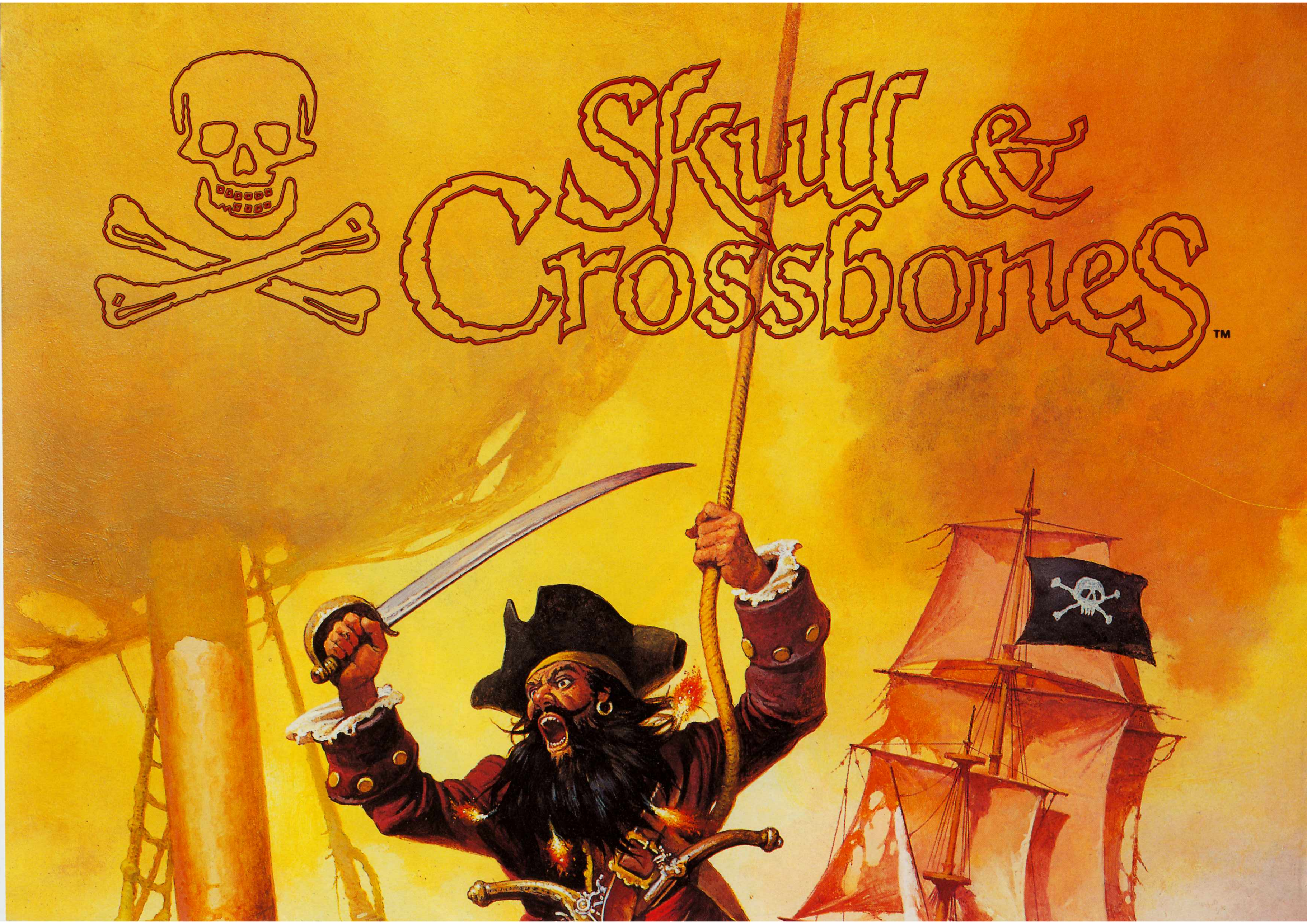
Ein halbes Dutzend Krötenaugen, bitte.

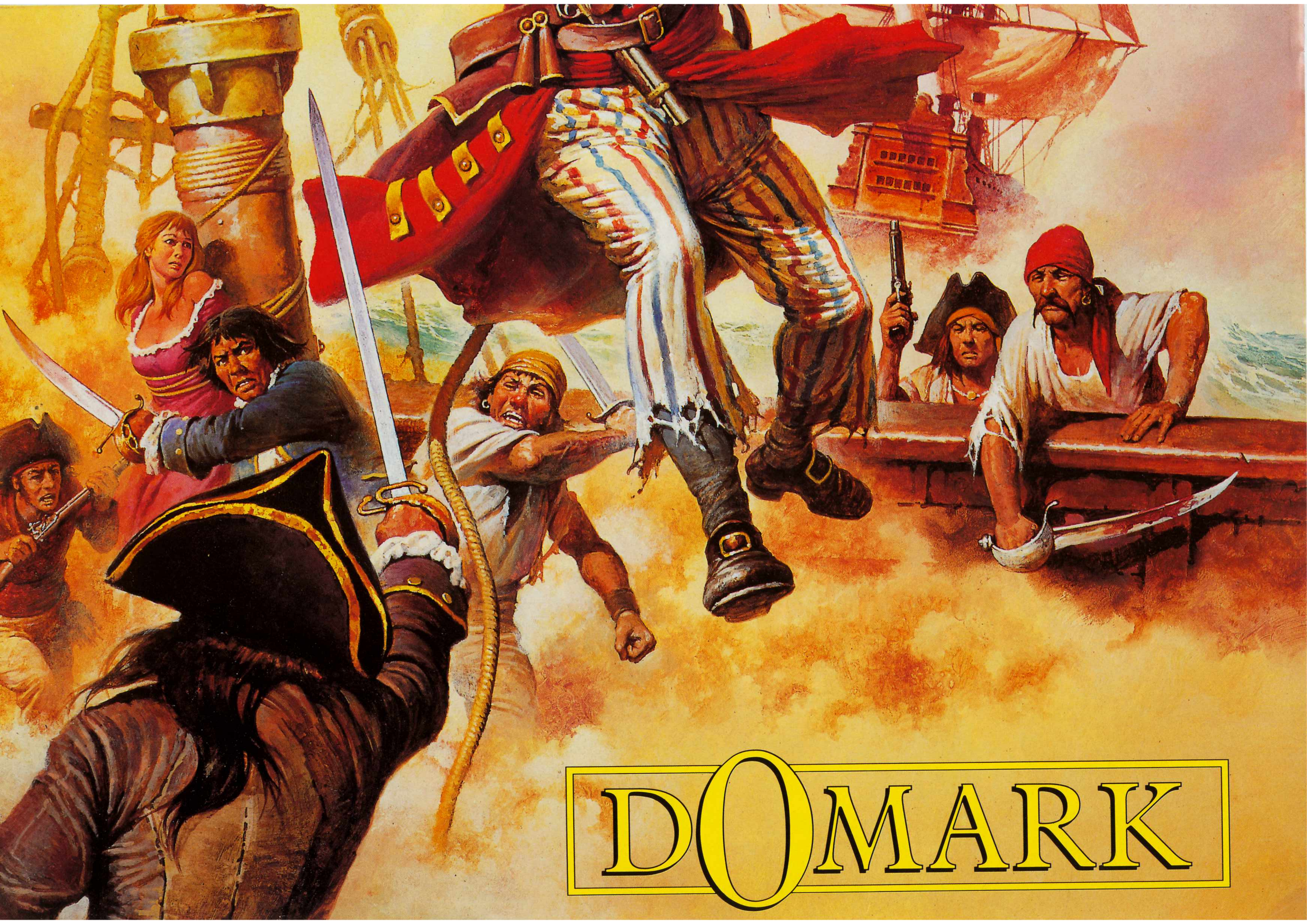
Der Typ scheint ganz schön high zu sein.



SHADOW DANCER




Skull & Crossbones™


DOMARK

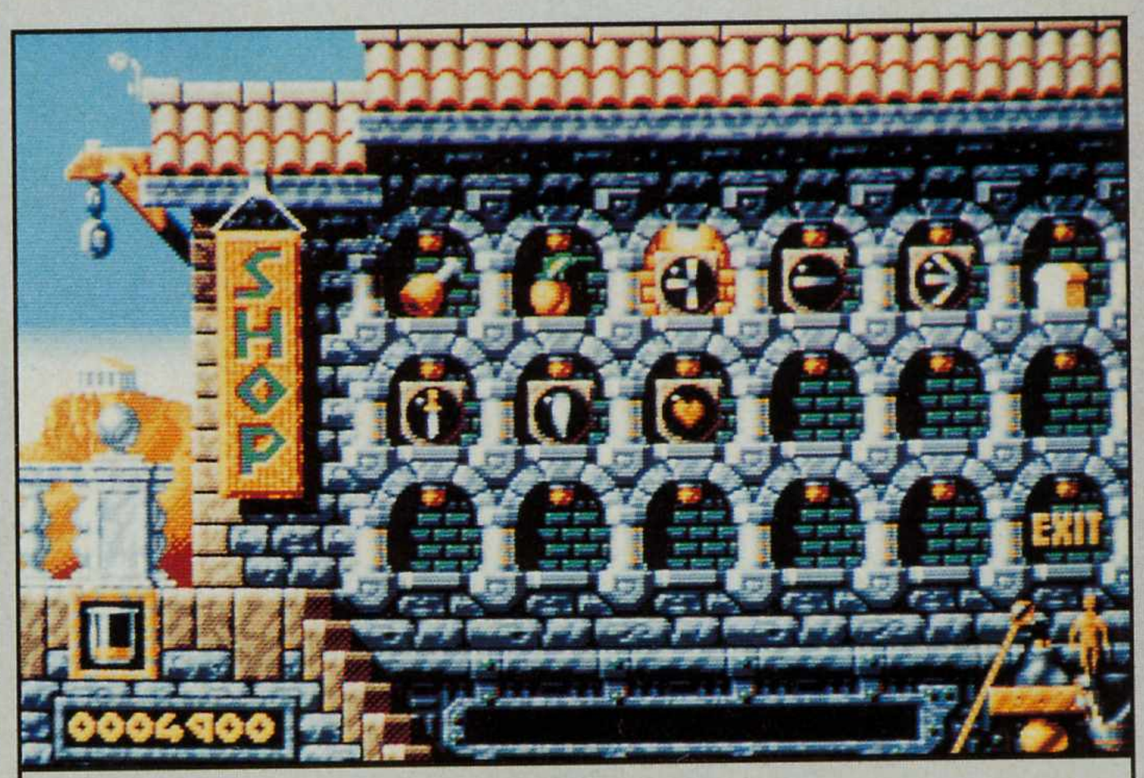
GODS

Gütiger Gott, von den Bitmap Brothers kommt schon wieder ein großartiges Spiel.

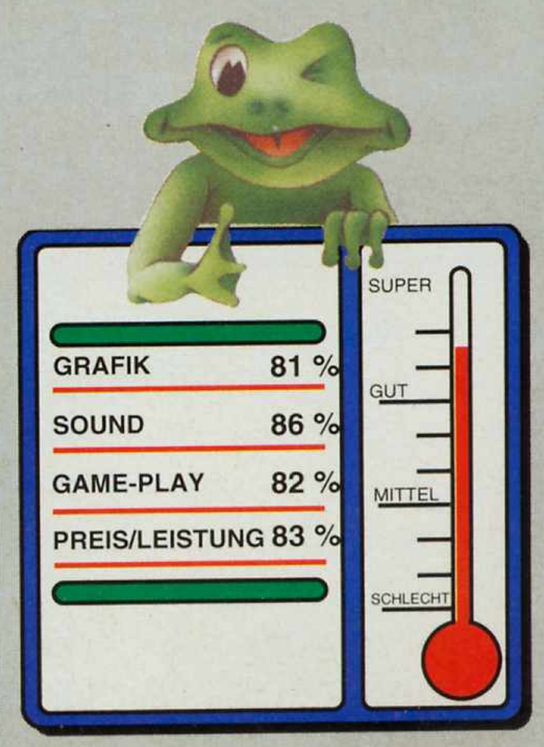
Sie spielen die Rolle eines noch nie besiegten Kriegers, der sich in einer Stadt befindet, die von den Gods (Göttern) geschaffen wurde, und in der sich grauenvolle Monster und teuflisch verzwickte Puzzles tummeln. Gods ist eine Kreuzung aus einem Spiel, das auf Etagen verläuft die man von der Seite sieht, und einem Kampfspiel. Es wurden ja schon viele Spiele dieser Art auf dem Amiga Markt veröffentlicht, und endeten mit einem Flop, aber das passiert Gods garantiert nicht.Die Graphiken sind wunderschön farbig gestaltet, und auf göttliche Weise animiert worden. Der Sound dient als Beispiel für das, was Leute, die eine Ahnung haben, so alles aus dem Amiga herausholen können. Ihr Warrior (Krieger) ist ein stämmiger Kerl, der die angreifenden Monster mit einer Vielzahl an Waffen abwehrt. Haben Sie jene erst einmal aufgesammelt, so können Sie sie nicht mehr verlieren, auch wenn Sie eines Ihrer Leben lassen sollten. Die Waffen, die Sie finden können, sind Dolche, Shurikans, Feuerkugeln und Speere. Es ist natürlich unnötig zu betonen, daß Ihr Krieger immer gefährlicher wird, je mehr er von ihnen sein Eigen nennt. Ganz abgesehen von den bösartigen Wächtern jedes Levels, gibt es drei verschiedene Monsterarten. Das erste ist ein Killer, der ganz einfach versucht, Sie umzubringen, bevor Sie ihn umlegen können (kaum vorstellbar -Red.), die zweite Monsterart kann fliegen, ist aber nicht minder tödlich (ehrlich? nicht möglich - Red), und schafft es dadurch leichter, Ihren Waffen auszuweichen. In den höheren Levels wird das fliegende Monster intelligenter, und versucht Ihnen jeden Schatz zu stehlen, den Sie bei sich haben. Haben Sie keinen, dann versucht es, Sie in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Man kann die Monster mit der Zeit immer schwerer aus dem Weg räumen, den Sie sich durch viele Welten und Levels bahnen müssen. Jede Welt besitzt viele, gut ausgedachte Puzzles, die Schalter beinhalten. Diese müssen Sie benutzen, um quietschende Hämmer abzuschalten, die Sie sonst zur Seite räumen würden. Sie können selbstverständlich auch einfach so hindurchgehen, die Frage ist nur, wie viele Gliedmaßen Sie dabei behalten! Manchmal reicht ein Schalter aus, um sie abzustellen, aber normalerweise müssen Sie eine Reihe Schalter entweder ein- oder ausschalten, um die Hämmer zu stoppen. Die meisten Monster lassen, wenn sie zerstört werden, einen Kristall fallen, der hübsch klingt, wenn er auf dem Boden auftrifft. Man verwendet sie, um Waffen, Schilder oder Energie in den Geschäften zu kaufen, die man auf seinem Weg passiert. Waffen und Energie findet man auch in den Welten, wo sie herumliegen oder von Monstern gehalten werden. Außerdem entdeckt man noch Schlüssel, die die Tore zu anderen Welten öffnen, sowie Gefängnistüren, Durchlaßöffnungen und viele andere Orte. Gods ist definitiv nicht als reines Kampfspiel konzipiert worden, da es viele verschiedene Puzzles beinhaltet. Stehen Sie also auf Ballerspiele, die das Gehirn nur beschränkt fordern, dann ist Gods wahrscheinlich nichts für Sie. Der exzellente Sound und die hervorragende Graphik vervollständigen die süchtig machenden Puzzles. Seltsamerweise finde ich an diesem Spiel nichts zu nörgeln, da es einen echt göttlichen Stellenwert erreicht. Jedem zu empfehlen, der ein Gehirn in seinem Kopf hat.

Simon Dale

Nur Flaschen müssen immer voll sein.



Seit wann müssen Götter einkaufen gehen?



THE WINNING TEAM

Es ist schon sehr seltsam, daß mir bei dem Aussruch "The Winning Team", Arsenal, W.Germany, New Yorks Giants und andere in den Sinn kommen.

Mit einem kleinen Denkanstoß hätte ich vielleicht an ein Softwarehouse mit diesem Namen gedacht, in diesem Falle hätte ich auf Ocean oder Psygnosis getippt. Es handelt sich aber um Domark, deren ursprüngliche Produkte einem nicht in den Sinn kommen. Dies ist zugegebenmaßen eine sehr komplizierte Einleitung zu einer Sammlung der Firma Domark, namens "The Winning Team". Diese Spiele gibt es für alle gängigen Computersysteme. Bei 16-Bit Systemen ist diese Sammlung allerdings etwa 30 DM teuerer, man muß daher etwa 90 DM für fünf Spiele zahlen. Was angeboten wird ist das Rätselspiel Klax, ein Autorennenspiel Namens APB, Sexismus als Unterhaltung im Spiel "Escape From The Planet Of The Robot Monsters", Roboterfußball im Spiel "Cyberball" und das Spiel Vindicators. Offensichtlich hat Domark sein Angebot etwas verringert, aber durch die Auswahl der besten Spiele wurde eine gute Qualität erreicht. Das stimmt vor allem für den C64. APB ist wie einer von den Witzen von Les Dennis. (Für diejenigen, die nicht wissen worauf ich Bezug nehme, es handelt sich um eine große industrielle Party im April. Für den Preis von 44 Pfund konnte man das wohl erbärmlichste Buffet, diesseits der irakischen Grenze, und ein Glas Sekt kosten. Außerdem fand die erbärmlichste Preisverleihung (ohne Preisen, da sie TNT bis heute nicht geliefert hat) statt. Zu guter letzt noch eine Stunde 'Personality' von Les Dennis. Das beste war als er von der Bühne ging.). Dies hat aber mit diesem Paket nichts zu tun, welches im Großen und Ganzen sehr gut ist. Klax hat auf obiger Party sogar einen Preis erhalten, ich kann mich nur nicht mehr erinnern für was. Dieses ist ein weiteres Puzzle-Spiel, ähnlich Tetris, wo all die Blöcke eine Ziegelsteinform haben und in 3D auf Sie zurollen. Der Spielgedanke ist, passende Farben anzuordnen, passende Kombintionen zu bilden und diese zu entfernen, ehe der Stapel zu groß wird. In den ersten Stufen ist es leicht, zu spielen. Unglücklicherweise wird es aber sehr schnell kompliziert. Dieses ist entscheidend dafür, daß es Tetris nicht ablösen wird. Für gelegentliches Spielen ist es jedoch gut geeignet. Das nächste Spiel in der Sammlung, APB, ist ziemlich übel, obwohl die C64 Version tatsächlich besser ist als die anderen. Es ist ein bißchen wie Chase HQ, ähnelt Super Cars bezüglich der rollenden Bildschirmbewegungen, der unterschiedlichen Aufgaben und Arrests, die jeden Tag ausgegeben werden. Trotz des großen Lenkrades und einem großen Ausblick ist es nur ein ganz gewöhnliches Computerspiel. Escape from the Planet of the Robot Monsters ist demgegenüber eine sehr vergnügsame Scheibe, mit Monstern die unsere Frauen rauben, und Ihnen, der sie alle befreien muß. Tja, jemand muß dieses eben erledigen. Die Handlung wird auf einem in 45 Grad geneigten Screen dargeboten, der sich ziemlich schnell mit Robotermonstern füllt. Konsolen und Ausrüstungen können vernichtet werden, Energieeinheiten und Treppen müssen aktiviert werden, heiratsfähige Bimbos müssen gerettet, und hunderte von Robotermonstern

"Escape from the planet of the robot monsters."

müssen in flammende Schlacke verwandelt werden. Zwischen den einzelnen Stufen gibt es ein zweites Spiel. All dies artet in einem hellen und freudenvollen Science Fiction Spektakel aus. Als nächstes Roboterspiel kommt Cyberball. Hierbei handelt es sich um ein American Football Spiel im nächsten Jahrhundert, und zwar zwischen Robotern. Die Regeln wurden dafür etwas abgewandelt. Der Ball ist selbstverständlich eine Bombe, die in 20 yards Schritten vorbewegt werden muß, entweder sie wird etnschärft, oder sie explodiert. Der Ball wird immer heißer, bis das warnende Wort "Critical" zu blinken beginnt. Der anschließende Spielzug sollte nun ein Paß sein, da man ja nicht möchte, daß jemand, der mit dem Ball läuft in die Luft gesprengt wird. Natürlich ertragen die Roboter jede Art physischer Strapazen, nicht nur durch den Ball. Falls ein dünner Roboter von zwei großen zur Strecke gebracht wird, so können seine Teile und Zeit weiter verwendet werden. Es gibt eine Vielzahl von Spielen zur Auswahl, nur die Wahl der Teams ist beschränkt. Außerdem gibt es keine Liga oder einen Cup, um den gespielt wird. Auch die Steuerung ist einfach, die Bewegung ist echt etwas zu langsam, welches Cyberball fachmännisch, aber nicht explosiv macht (was nicht auf den Ball zutrifft). Schließlich noch Vindicators, eine der ersten Domark-Tengen Konvertierungen, sogar eine sehr gelungene. Dieses Spiel bereitet mehr Freude, wenn Sie es gemeinsam mit einem Freund spielen. Auf jedem Level muß das Objekt gestürmt, Zeug aufgesammelt, der Panzer repariert und jeder Panzer oder anderes Geschütz, welches sich einem in den Weg stellt, weggeschossen werden. Sie müssen Sterne für Treibstoff und Energiezuwachs sammeln, dadurch kann man mit dem Spiel länger spielen als ursprünglich angenommen. Durch die gute Grafik und klare Klangeffekte ist es ein Vergnügen, damit zu spielen. Dies alles macht es zum besten Spiel der gesammten Auswahl. Ich persönlich würde, zu diesem Preis, nicht so viele Punkte geben, höchstens den zweiten Platz. Zwei Spiele sind sehr gut, zwei sind einigermaßen gut, und sogar APB läßt sich auf dem C-64 spielen, wenngleich es nicht sehr aufregend ist.

Duncan Evans

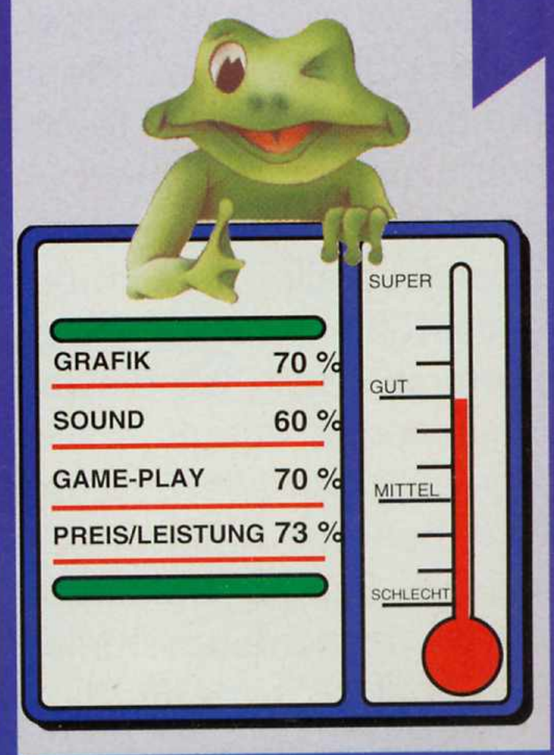
Winning Team: APB

Amiga

Für den AMIGA eine schlechte Auswahl, da APB schrecklich, Cyberball sehr lansam, und lediglich Vindicators gut ist. Außerdem ist es zu teuer.70%

ST

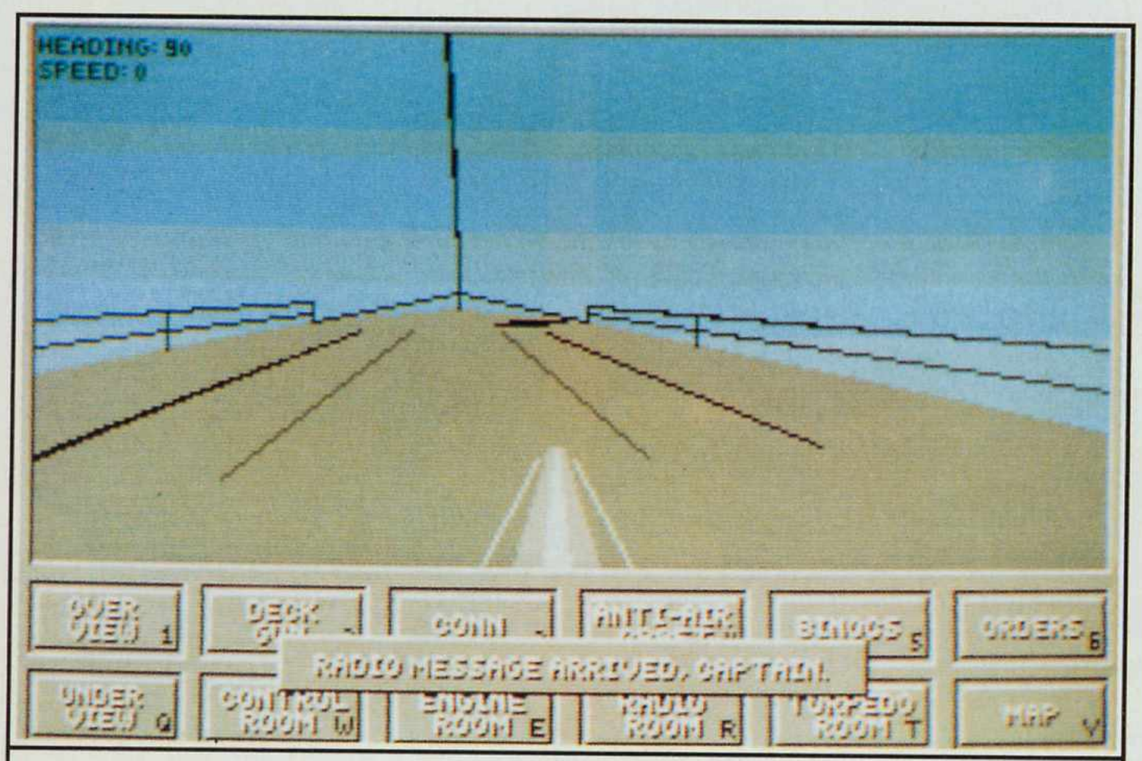
Für den ST ist die Sammlung etwas besser als für den AMIGA, obwohl hierauf fast das gleiche zutrifft, vor allen das mit dem Preis, den man dafür bezahlen muß. Über 80 DM für fünf alte Spiele ist wirklich zuviel. Dafür kann man sich fast fünf Ausgaben von ST-Plus, AmigaFun, GameOn oder PCAction kaufen. Außerdem erhält man neben einigen Orginalspielen auch interessante Informationen.64%



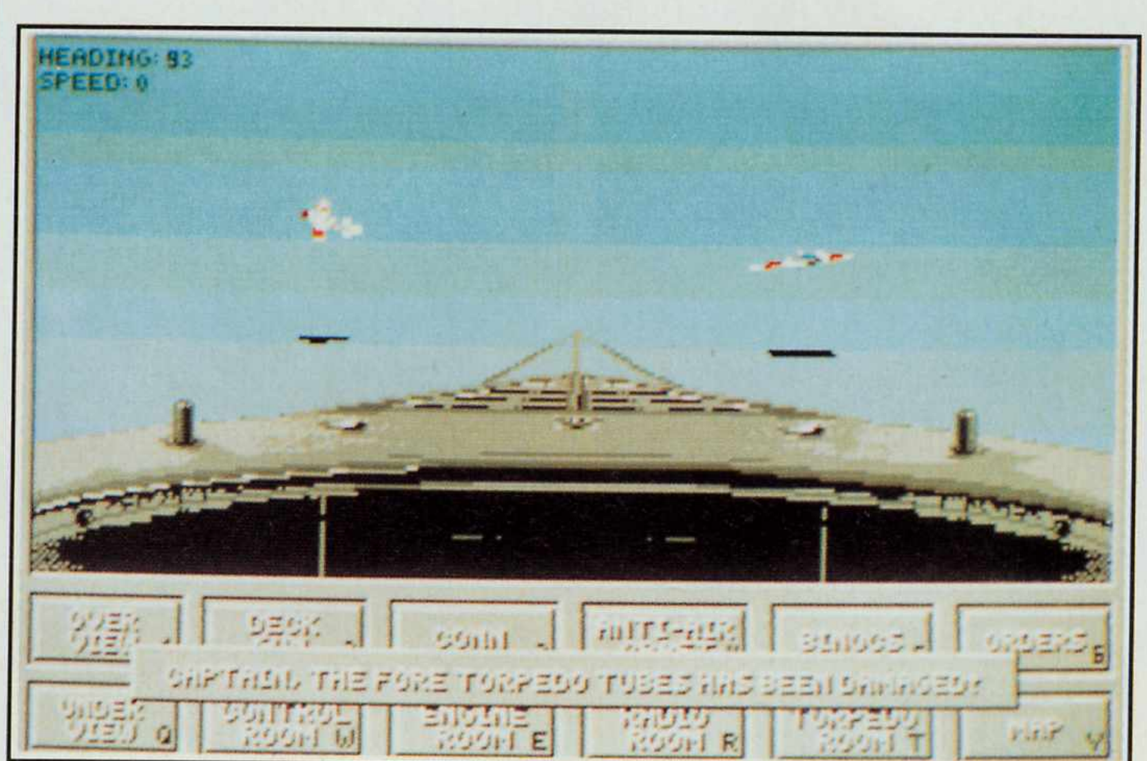
DAS BOOT

Überall schaudern Schiffskonvoys vor einem U-Boot Angriff, Spieler schaudert es bei dem Spiel `Das Boot`.

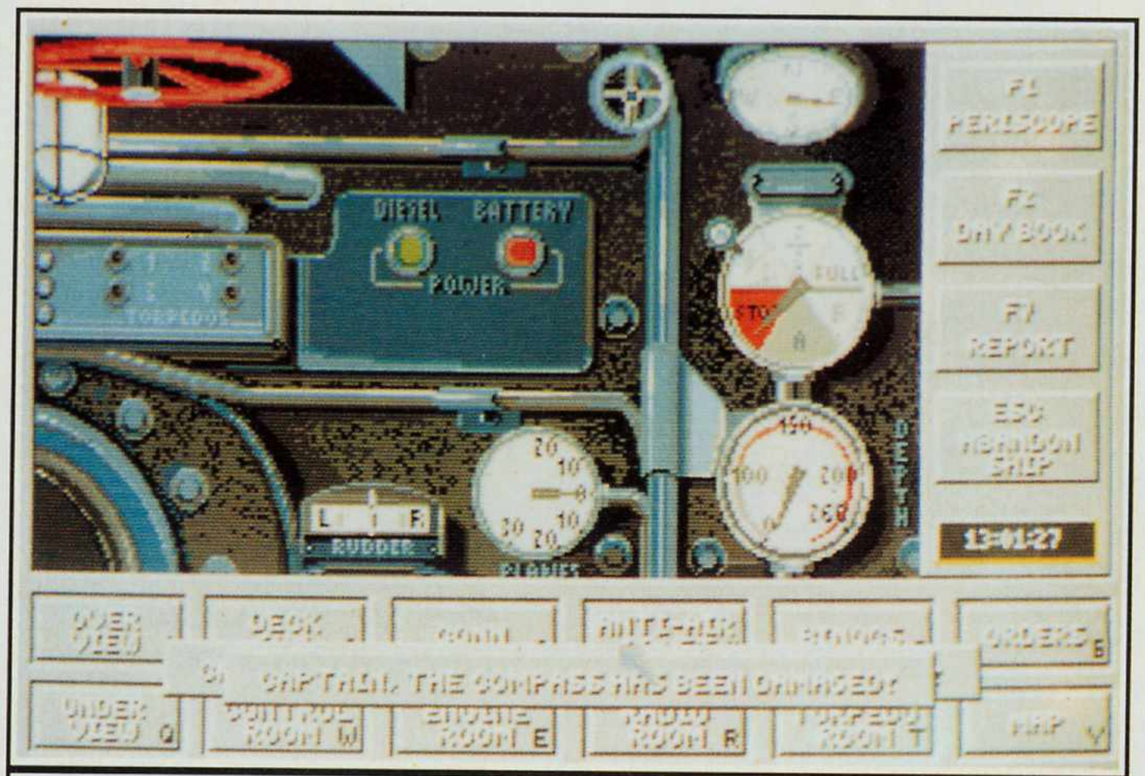
Während der 2. Weltkrieg seine Wellen über die ganze Welt zieht, versetzt Sie `Das Boot` (das Spiel hat nichts mit der gleichnamigen Serie oder dem Film zu tun) auf die Brücke eines U-Bootes. Obwohl als Simulation bezeichnet, haben die verschiedenen Spielabschnitte ziemlich viel von einem Actionspiel. Selbst die 3D Graphiken ändern nichts daran, daß das Spiel ziemlich mißlungen ist. Zwar sind die Außengraphiken dadurch ziemlich schön, doch verlangsamen sie das ganze Spiel. Wenn Sie nicht gerade das Demo betrachten, oder sich durch die neun Seiten dicke Übersicht aller Tastaturbefehle wühlen, werden Sie zu allererst das Voreinstellungsmenue aufrufen. Hier stehen Ihnen alle üblichen Optionen zur Auswahl. So können Sie die Steuerung der Bordkanone bestimmen (z.B. nach oben drücken, um hoch zu gehen, etc.), oder aus allen Soundeffekten nur den Maschinenlärm wählen. Die zwei wichtigsten Punkte betreffen die Graphik. Obwohl beide Optionen ähnlich klingen, so betreffen sie völlig unterschiedliche Gebiete. Mit der einen Option können Sie zwischen digitalisierten Explosionen und ähnlichem, oder normalen Computergraphiken wählen. Während des Spiels bewirkt das, entweder vernünftige Spezialeffekte (selbst, wenn dadurch das Spiel einmal durch das Laden unterbrochen wird), oder eine Graphik, die von einem ZX81 stammen könnte, zu sehen. Die Wirkung der (zweiten) Option zur Bestimmung der Umgebungsgraphik ist am besten zu sehen, wenn Sie gegen feindliche Flugzeuge kämpfen. Diese ziemlich gut geformten Flugzeuge verwandeln sich in nichts besseres, als fliegende Kreuze. Ihre FLAK wird dadurch ein kleiner Kreis, der die Mündung darstellen soll. Haben Sie in beiden Optionen die höchste Auflösung gewählt (alles andere ist zu gräßlich, um betrachtet zu werden) stehen Sie vor dem umfassenden Aufgebot an sub-Spielen, die Sie üben können.Insgesamt gibt es deren acht, vier handeln über dem Wasser, die anderen vier unter der Wasseroberfläche. Beginnen wir mit den zwei Kanonen auf dem Boot. Die Kanone auf dem Hauptdeck läßt sich am besten mit den Cursortasen steuern. Natürlich können Sie auch den rechten Mausknopf klicken, um so die Maussteuerung zu aktivieren. Da die Kanonenbewegung jedoch sehr ruckelt, ist es schier unmöglich, die Kanone lang genug ruhig zu halten, um das Ziel zu erfassen. Die FLAK-Steuerung ist ebenfalls mit einem Problem behaftet. Hier stehen Sie vor dem umgekehrten Problem, da hier die Cursortasten zu langsam ansprechen, um rechtzeitig auf Flugzeugangriffe zu reagieren. Die ruckelnde Maussteuerung wird hier durch die schnelle Schußfolge ausgeglichen. Ein Minenfeld ist wohl der Alptraum jedes Kommandeurs. Etwas Übung mit Ihrem



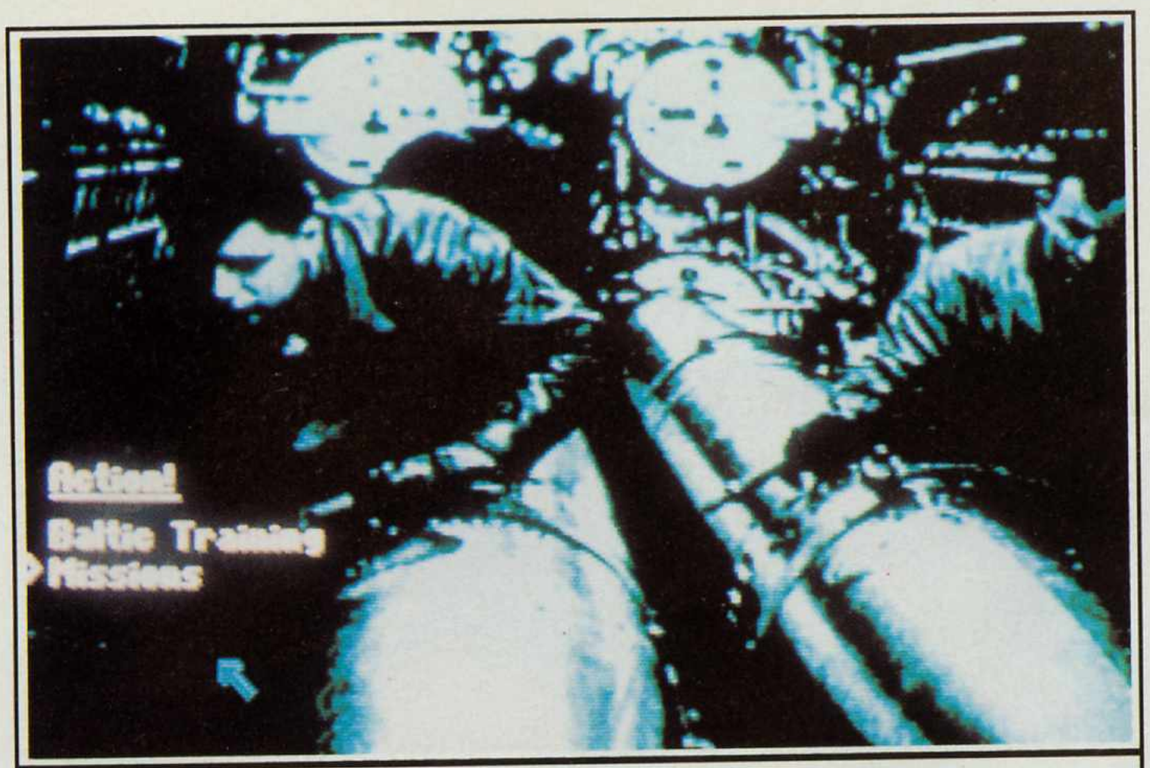
"Sie fahren in die falsche Richtung"



Alarm! Sofort tauchen!



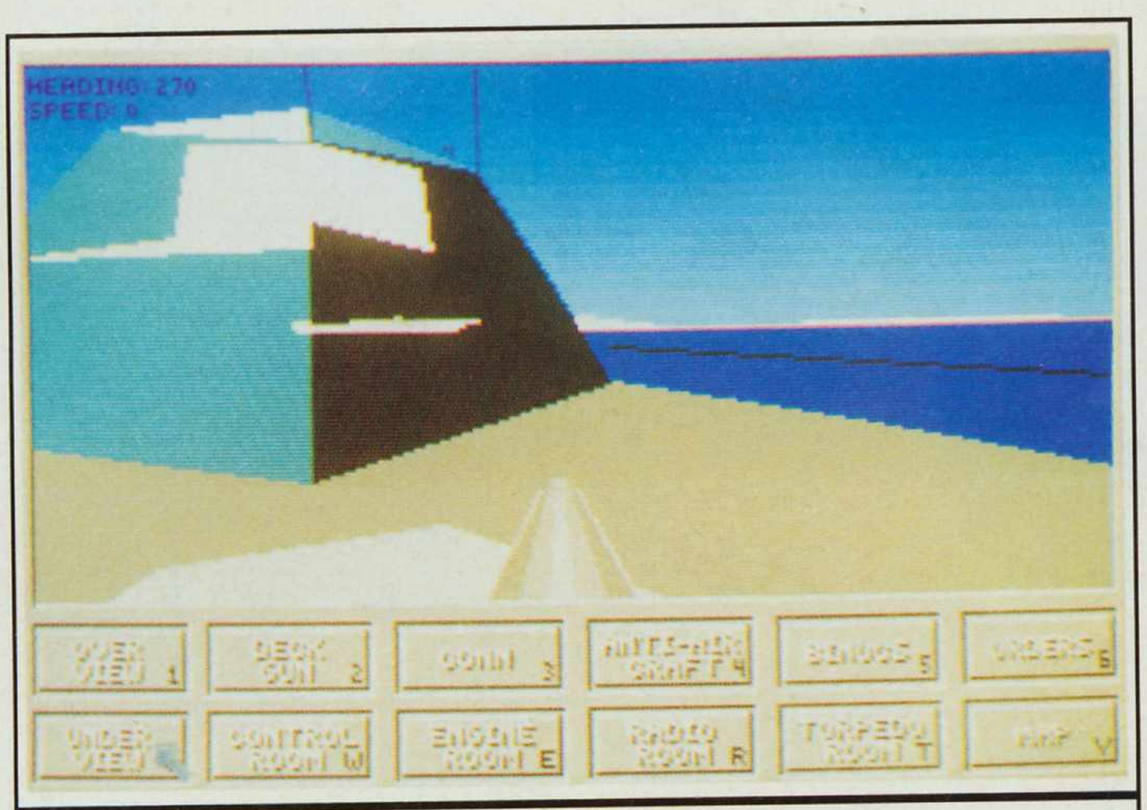
Wo ist bitte der Ausschaltknopf?



Angenehmer Arbeitsplatz...

Lieblings-Panzerspiel sollte Ihnen hier jedoch zu klarer Sicht verhelfen. Warum? Nun, Sie sehen die Minen vor sich und lenken das U-Boot in ziemlich gleicher Weise, wie auch einen Panzer, an den Minen vorbei. Schließlich haben Sie noch die Torpedoübung. Diese ist ok, und es gibt nichts besonderes darüber zu schreiben.

Alle Unterwasseraktionen gleichen sich im Konzept, doch sind in ihrer Ausführung sehr unterschiedlich. Die Torpedoübung ist auch hier ok, doch das Ausweichen vor den Minen geschieht hier in einer einmaligen Art. Sie sehen das U-Boot dreidimensional in blauer Umgebung, von Minen umgeben. Um hier unbeschadet durchzukommen, müssen Sie sowohl Ihr Boot geschickt lenken als auch die Motoren richtig steuern, um durch die Lücken zu schlüpfen. Unterwasserangriffe finden in der gleichen, blauen Umgebung statt. Nur kommen die Hindernisse diesmal von oben, und Sie müssen ihnen ausweichen. Schließlich gibt es noch den U-Bootkampf. Wieder einmal sind Sie inmitten der bekannten Umgebung, doch diesmal nicht alleine. Durch klugen Gebrauch verschiedener Blickwinkel und Drehungen Ihres Schiffes versuchen Sie, einen Torpedo auf den anderen Bewohner der Tiefe abzufeuern.Durch alle diese 3D Spiele neigen Sie dazu, nur hier und da mal ein bißchen zu spielen. Eigentlich eine Schande, da das Spiel eine oder zwei wirklich gute Idden birgt.Der Funkraum ist eine der etwas ungewöhnlicheren Möglichkeiten dieses Spieles. Hier werden Nachrichten zwischen den verschiedenen deutschen Kommandozentralen empfangen und gesendet. Oft müssen neue Befehle zuerst entschlüsselt werden. Sie müssen sich aber keine Sorgen über Falschmeldungen machen, da alle Nachrichten auf einer mitgelieferten Liste aufgeführt sind.

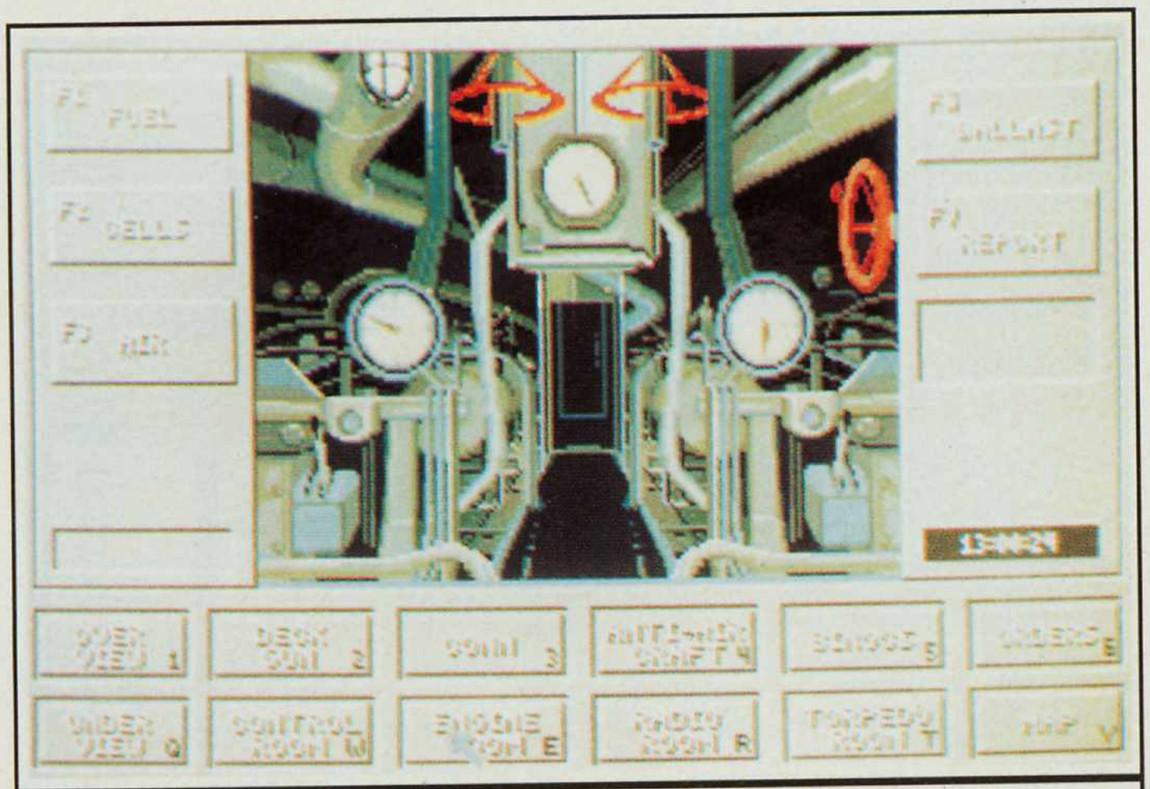


Nein, du Idiot, schieß in die andere Richtung.

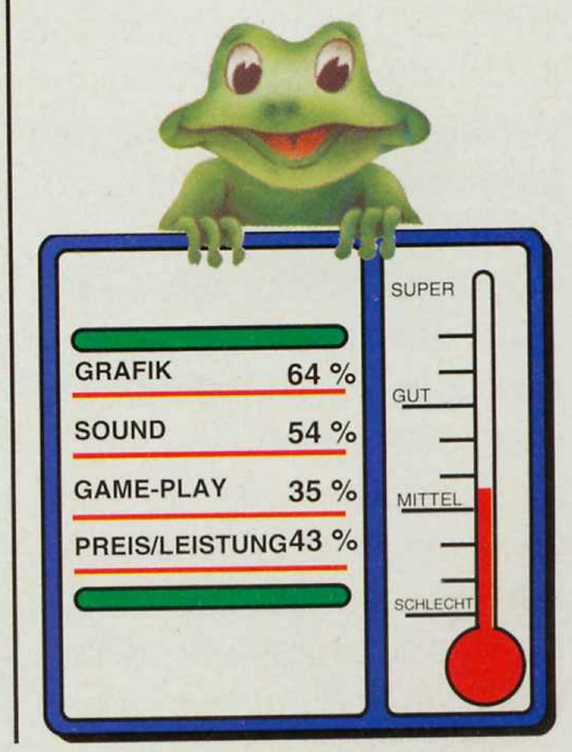
Wie bereits erwähnt, gibt es neun Seiten mit Tastaturbefehlen. Eine stattliche Anzahl für ein Spiel, das mehr an Action orientiert ist, als an einer Simulation. Zum Glück haben die Programmierer die Steuerung ziemlich gut ausgeklügelt.Befinden Sie sich im Boot, so sehen Sie auf der unteren Bildschirmhälfte eine Anzahl Icons für die verschiedenen Orte. Wahlweise können Sie nun das gewünschte Icon anklicken, oder den entsprechenden Buchstaben drücken. Neben der graphischen Darstellung der Umgebung jeder Station, befinden sich weitere, spezielle Icons an den Bildschirmseiten. Obwohl Sie sich mit der Maus den Weg durch dieses Spiel klicken können, gibt es noch einige Tastaturbefehle, die Sie sich merken sollten. Meist beziehen sich diese auf die Feinderkundung und Torpedoerfassung.Sie können an bis zu fünf Missionen teilnehmen, von den sonnigen, norwegischen Fjorden zu den gefrorenen Eiswüsten des Nordatlantik. Dadurch kommt die 3D Graphik an den einzig sinnvollen Orten zur Geltung: den Landschaften. Während Sie in den Fjorden an grünen, mit MG-Stellungen besetzten Bergen vorbeiziehen, sind Sie in der Arktis der grausamen Schönheit der Eisfelder ausgesetzt.

Zu viele, öde 3D Spiele wurden hier zusammengefaßt, als das es eine wertvolle Simulation hätte geben können. Sollten Sie bloß ein halbes Megabyte haben, kommen Sie nicht einmal in den Genuß der meisten Soundeffekte.

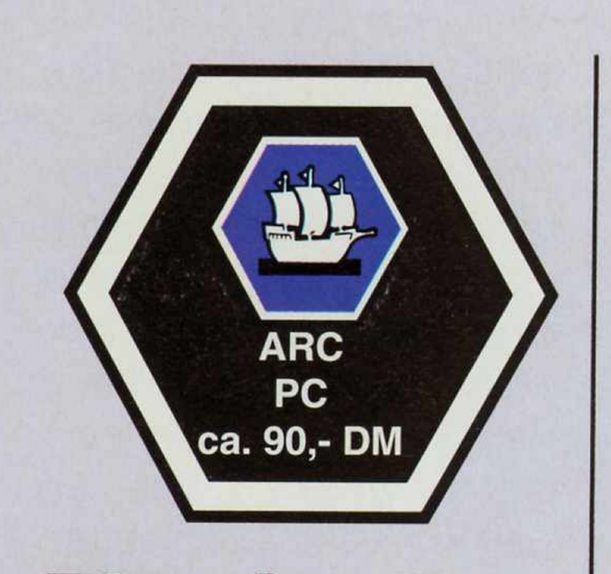
Adrian Pumphrey



Wehrlose Frachter sind für Zielübungen bestens geeignet.



BATTLESCAPE



Borodino und Armada sind zwei sehr ähnliche Spiele, die auf zwei völlig unterschiedlichen Schlachten basieren.

Die spanische Armada wurde gehörig von der britischen Flotte (und dem Wetter), die von Lord Howard kommandiert wurde, geschlagen. Die britischen Verluste waren relativ gering (für solch eine Schlacht), und es gibt wenig Zweifel darüber, daß dies ein ganz klarer Sieg war. Auf der anderen Seite ist Borodino so ziemlich das Gegenteil. Erst einmal waren die Franzosen und die Russen daran beteiligt, und zweitens war es eine Schlacht auf dem Land.

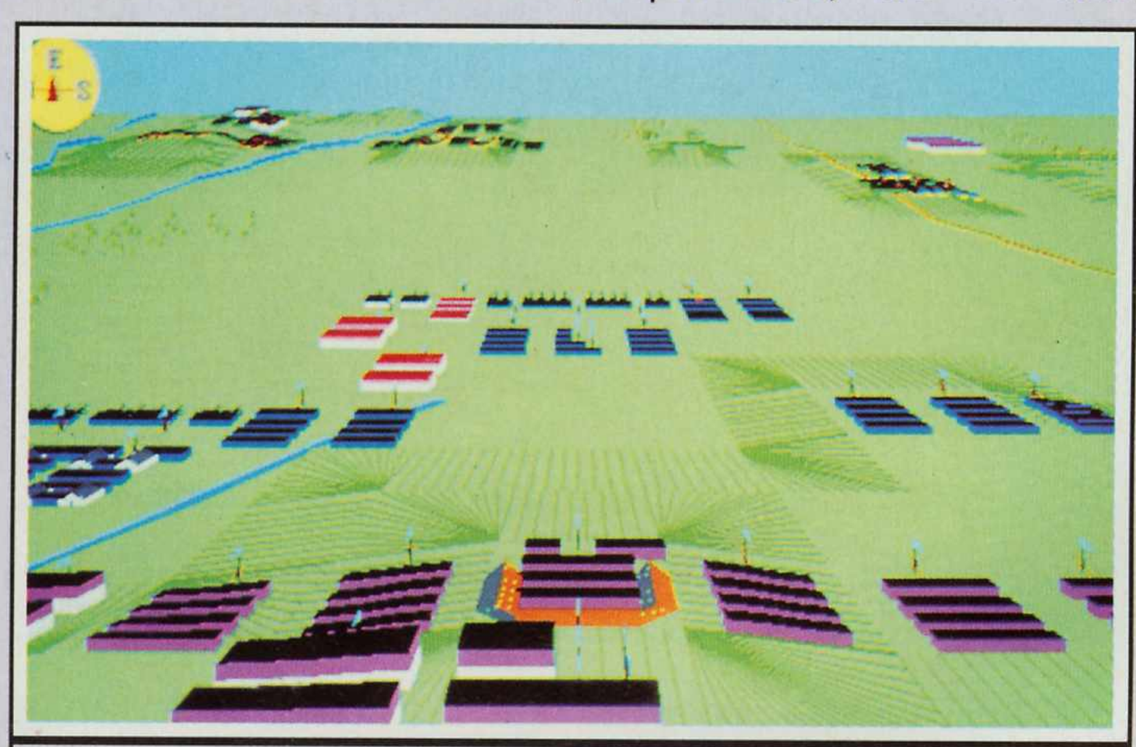
Ein Spieler hätte darauf gewettet, daß Napoleon und die Franzosen gewinnen würden. Dabei ging die Schlacht selbst unentschieden aus. Die Russen zogen sich zurück, aber nicht, bevor sie nicht den Franzosen genauso viele Verluste zugefügt hatten, wie sie selber hinnehmen mußten. Man kann daher sagen, daß der Rückzug von Moskau von eben dieser Schlacht eingeleitet wurde. Das System, das von ARC benutzt wird, um die zwei Schlachten zu simulieren, ist ziemlich einfach, aber sehr wirkungsvoll. In jedem Fall übernimmt der Spieler die Rolle des einen (oder mehrerer) Kommandeure. Man gibt Befehle an den Stab weiter, der sie dann an die verantwortlichen Abteilungen weiterleitet. Allerdings heißt das noch lange nicht, daß die Befehle auch ausgeführt oder erhalten werden, nur weil Sie sie gegeben haben.

Die Boten können zu Opfern werden, oder die Befehle erreichen die Einheit nicht rechtzeitig, oder der Kommandeur der Einheit kann sich weigern sie auszuführen. Es leuchtet ein, daß einige Befehle mit größerer Wahrscheinlichkeit abgelehnt werden als andere. Die Grafik ist standart EGA oder CGA, aber die zahlreichen Hügel und Täler sind sehr deutlich und klar. Das Hauptproblem bei der Grafik ist, zu erkennen, welche Einheiten freund- und welche feindselig sind. Dies löst man gewöhnlich, indem man den Kommandeur der Einheit betrachtet. Ist er namentlich genannt, so ist es eine befreundete Truppe. Das System imitiert das echte Leben insoweit, als daß der Blickwinkel und die erhältlichen Informationen dem entsprechen, was man im Ernstfall wirklich erhalten könnte. Daher wird der Feind, als eine Menschenmasse ohne benannten Anführer betrachtet, und die Anzahl des Gegners bleibt erstmal im Dunkeln.

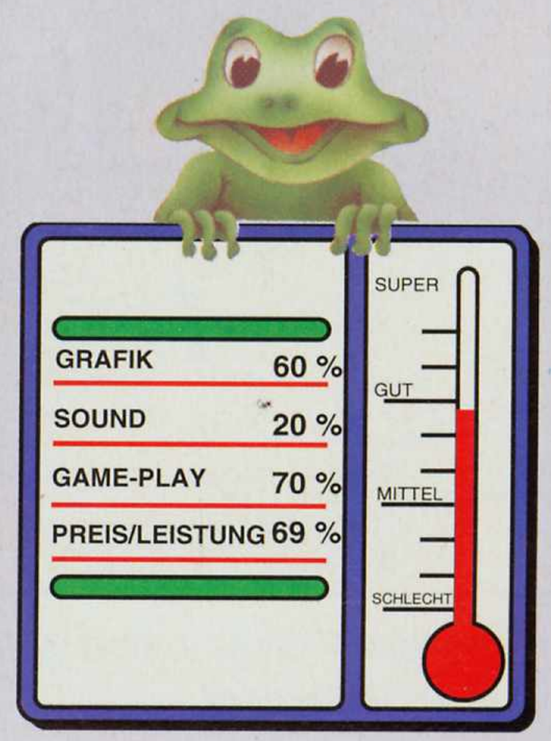
Es gibt da noch die Teleskopfunktion, die es dem Spieler erlaubt, Art und Größe des Feindes zu analysieren. Das System verfügt über keinen Sound (schließlich handelt es sich um Simulation), aber Sie können sich aussuchen, ob Sie das Mündungsfeuer der Kanonen sehen möchten. In diesem Fall flackern kleine Blitze für die feuernden Geschütze und die auftreffenden Geschosse über den Bildschirm. Die Befehle gibt man mit Hilfe eines Texteditors ein, der sehr an ein Adventure erinnert. Jede Anordnung muß eine Einheit und einen Handlungsauftrag beinhalten, und die meisten brauchen zusätzlich eine Zielbestimmung (für Offensiven und Bewegungen). Außerdem ist es möglich Anfangs-/Endzeitpunkt mit einzubinden. Es besteht tatsächlich kaum ein Unterschied zwischen den Befehlen, die in Armada und Borodino gegeben werden. Wenn man einer Einheit befiehlt, sich zu bewegen und zu feuern, dann tut sie das auch, egal ob an Land oder auf See.

Dieses Doppelpack bietet ein interessantes Schlachtenpaar, für das man nur die halbe Zeit benötigt, um das Spielsystem zu begreifen, denn hat man sich erst mit dem einen vertraut gemacht, so ist man auch des anderen mächtig.

Mark Ulyatt



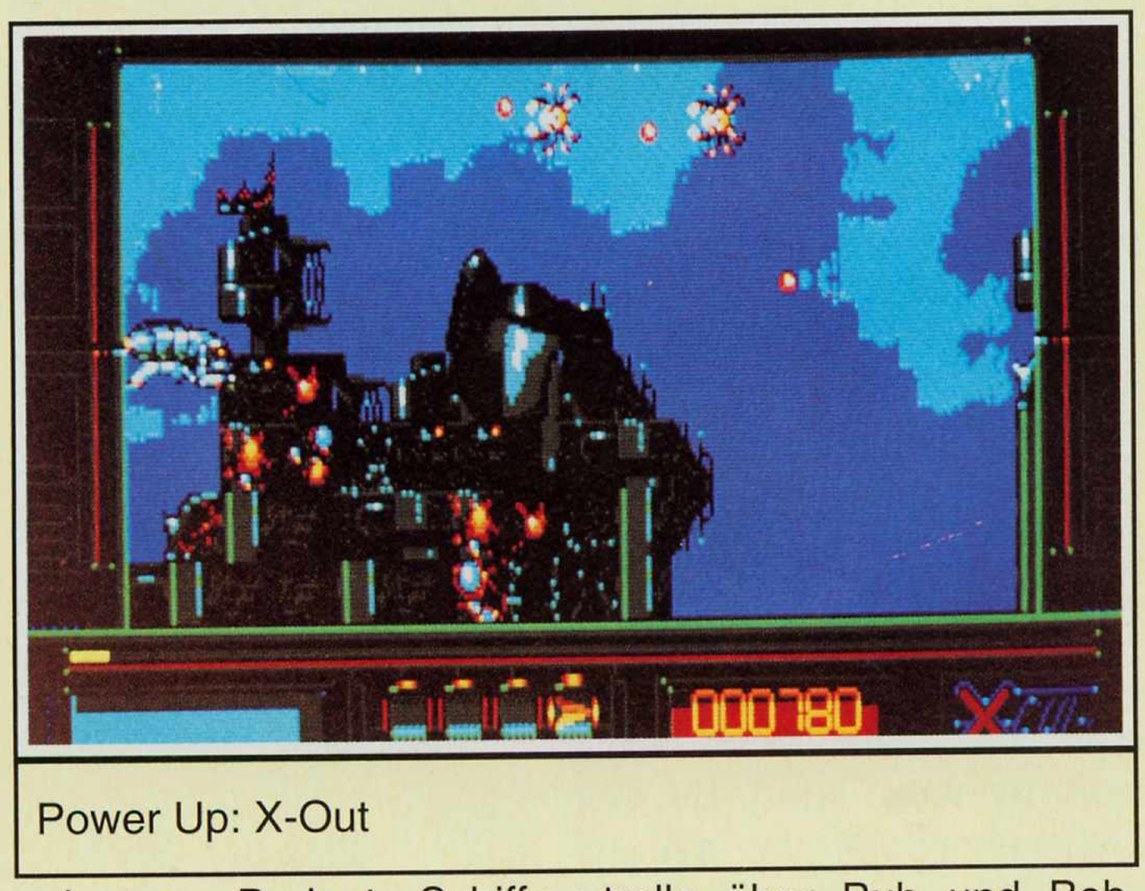
Sieht aus wie ein Blumenbeet.



POWER UP COMPILATION

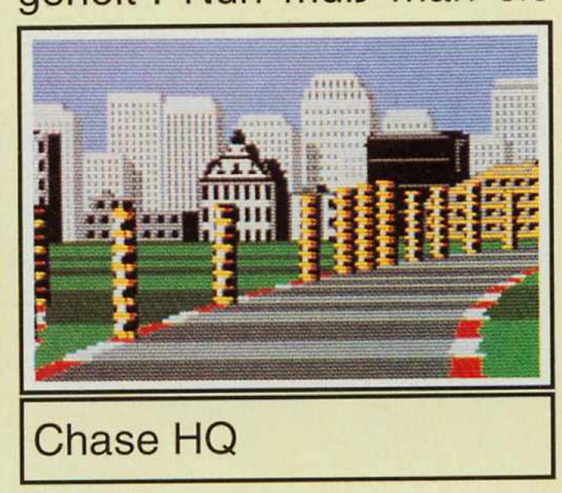
POWER UP ist eine neue Sammlung von Ocean, die aus fünf älteren Spielen zusammengewürfelt.
Diese wären "X-out", "Turrican", "Rainbow Islands", "Chase H.Q." und "Altered beast"."X-out" ist ein Ballerspiel, bei welchem man zu Spielbeginn, mit einem festgelegtem Budget Schiffe und Waffen kauft. Sie können zwischen vier verschiedenen Schiffstypen , drei Waffenarten, einer Vielzahl von Raketen und anderen Geschützen wählen. Je nach Wahl von Schiff und Waffen beginnt die Schlacht am Bildschirm, wobei Außerirdische mit ihren Raumschiffen abgeschossen werden müssen. Die grafische Animation und die Soundeffekte sind gut. Daneben haben Sie unterschiedliche Spielgeschwindigkeiten zur Auswahl.
Im Spiel TURRICAN verkörpert man als Spieler einen Mann, der als einziger in der Lage ist, die Menschheit zu retten. Dieses soll nur mit einer Maschinenpistole und einer gehörigen Portion Mut vollbracht werden. Alles was Sie zu tun haben, ist es, sich einen Weg durch die fremdartigen Wesen zu bahnen und dafür steht Ihnen auch genügend Zeit zur Verfügung. Gute Grafik und Klangeffekte zeichnen auch dieses Spiel aus.
Übernehmen Sie die Kontrolle über Bub und Bob, den Helden von Bubble Bobble in diesem geschmacklos-gewitztem Plattformspiel. Obwohl ich neunmalkluge Spiele nicht mag, ist dieses ein sehr herausforderndes Spiel. Der Grundgedanke ist, die oberste Stufe zu erklimmen, wobei man versucht, den cleveren Killerfiguren auszuweichen. Während man sich auf die oberste Stufe kämpft, findet man süße Kuchen und andere Kleinigkeiten. Dazu wurde Ihnen die Fähigkeit veliehen, mit bloßen Händen einen Regenbogen zu schaffen. Sie können sich dies zu Nutze machen, wenn zwischen zwei Plattformen ein Lücke besteht. Außerdem können Sie die Kreaturen unter den Regenbogen locken, und nach kurzer Zeit wird der Regenbogen diese unter sich begraben. Die Grafiken sind für das Auge sehr ansprechend und die Klangeffekte erfreuen jedes Ohr.
Steigen Sie in Ihren 928-er Turboporsche und verfolgen Sie Gauner, die in ihren Sportwägen flüchten. Neben der üblichen Lenkung haben Sie noch ein zusätzliches Turbotriebwerk. Sind die Verbrecher eingeholt, so erscheint über ihnen eine Anzeige "Schurken eingeholt". Nun muß man sie von der Straße rammen, dabei aber beachten, daß man nicht mit anderen Autos zusammenzustößt. Haben Sie einen Zusammenstoß, anstatt in Flammen aufzugehen, so verlieren Sie nur wenig Geschwindigkeit. Chase H.Q. kommt mit guter Grafik und Klangeffekten, leider sind die Autos etwas zu winzig geraten.
Zeus hat Sie aus dem Grabe geholt und Ihnen aufgetragen, seine geliebte Tochter zu finden. Zur Erleicherterung der Suche stattet er Sie mit übernatürlichen Kräften aus. Jetzt sind Sie als "Altered Beast" gefürchtet. Mit acht verschiedenen Angriffsvarianten und wahnsinnigen Sprüngen kämpfen Sie gegen die Bösewichte und gewinnen.
Es handelt sich hier um eine gelungene Kombination der einzelnen Spiele. Diese sind jedoch bereits so beliebt, daß viele sie schon einzeln zum vollen Preis gekauft haben.
Wer diese Spiele jedoch noch nicht in seiner Sammlung hat, kann guten Gewissens zugreifen.

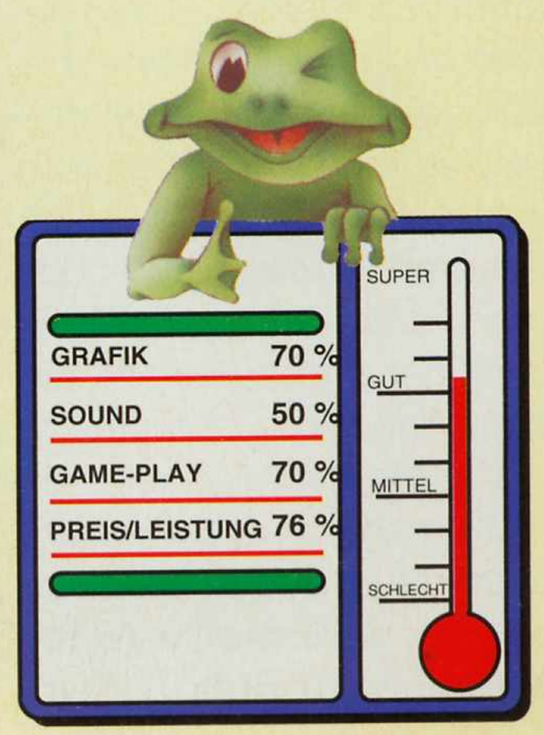
Simon Dale



Power Up: X-Out

Altered Beast

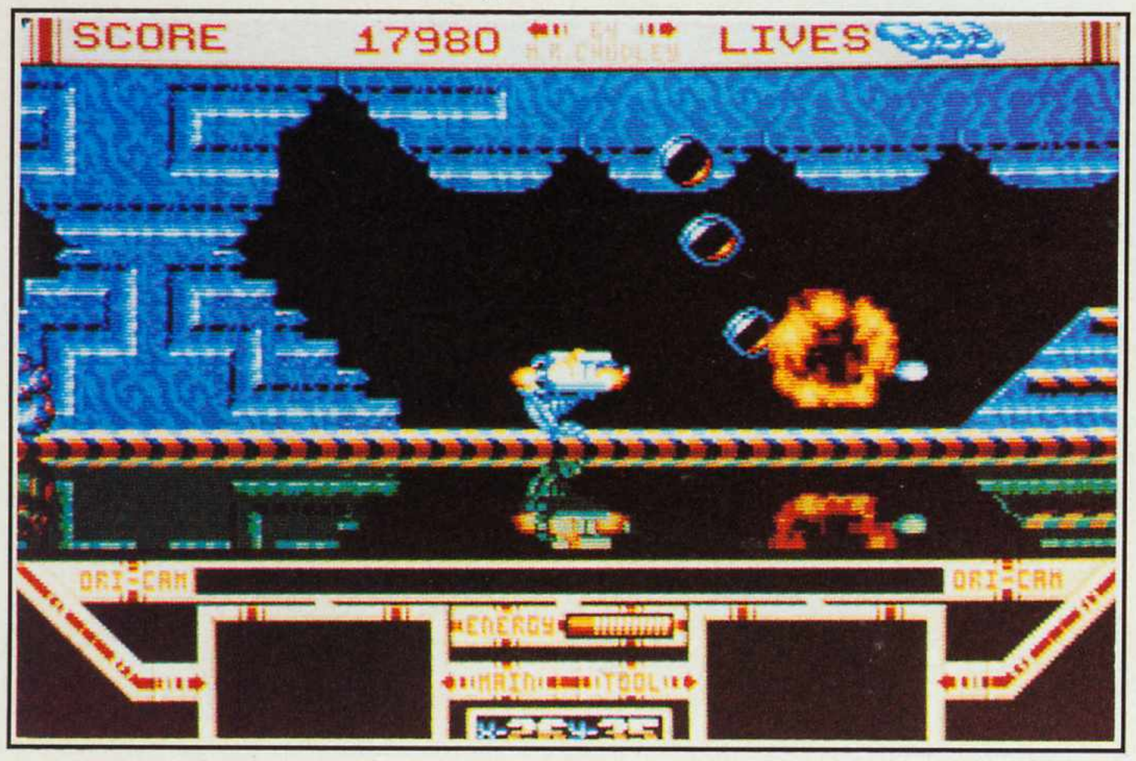

Chase HQ

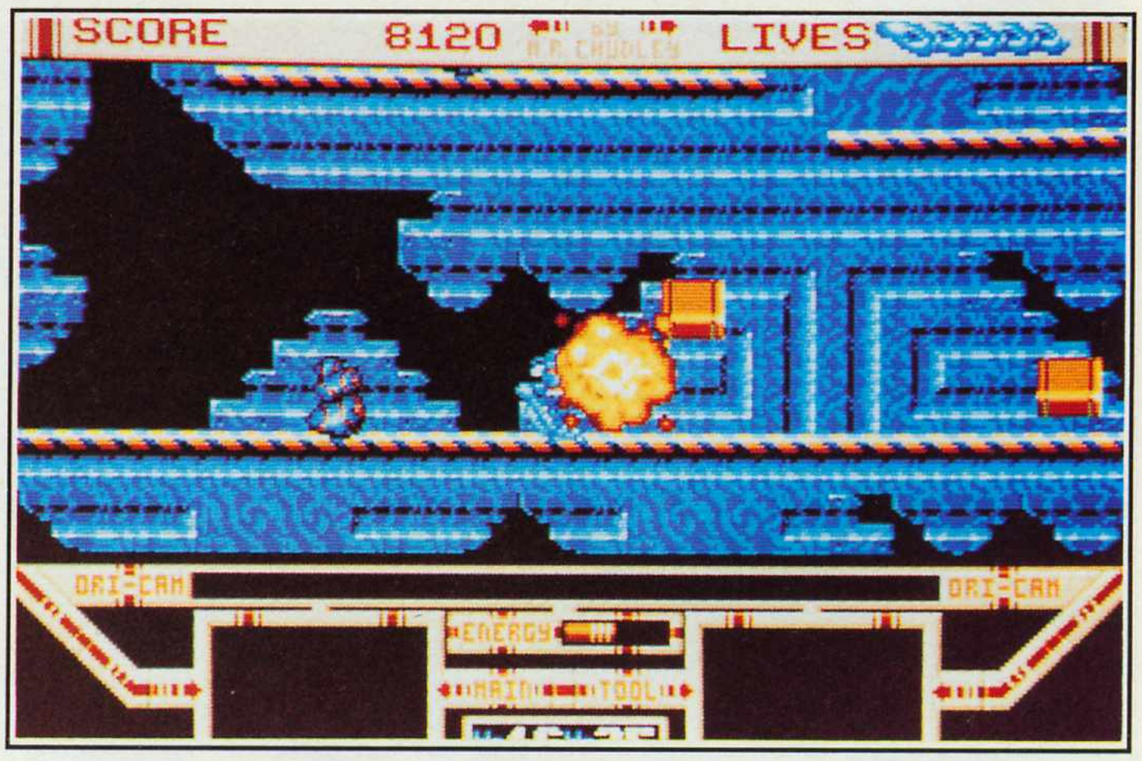


THE KILLING GAME SHOW

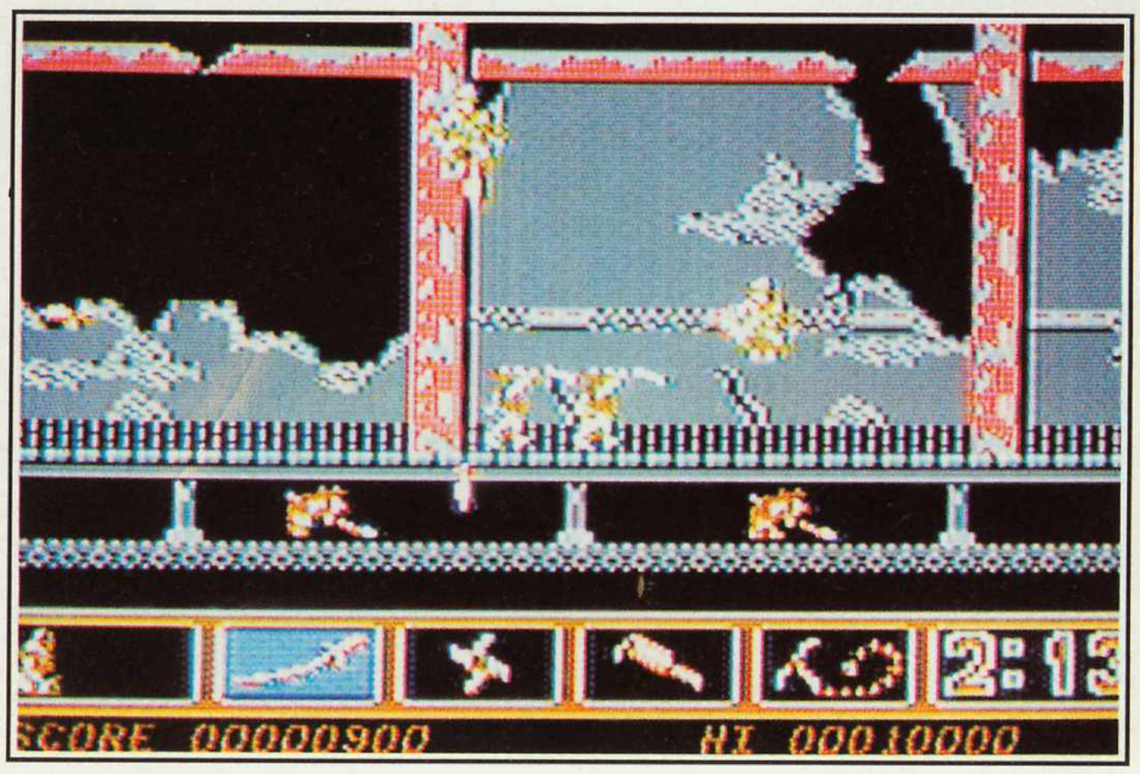
Sarakon ist der Name des neuesten orientalischen Spiels von Starbyte. Basierernd auf Mah-jong, ist die Strategie und das Spielen sehr einfach.

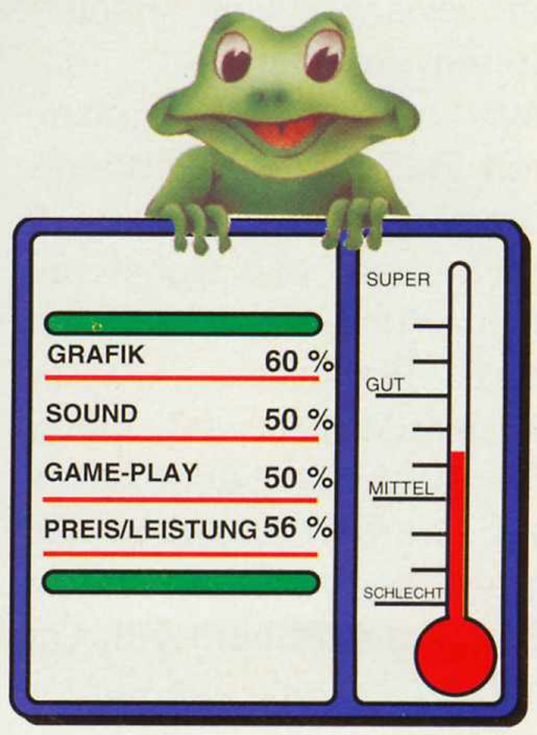
Sie müssen Paare von Steinen vom Spielbrett entfernen. Aber mit Strategie allein kann man nicht gewinnen, man spielt zusätzlich gegen die Zeit (bis zum Verhängnis oder Tod). Auch die grafische Darstellung ist sehr einfach, nur ein Satz brauner Steine mit verschiedenen Symbolen. Dazu Schattierungen und ein einfacher, leicht bläulich gemusterter Hintergrund. Die Symbole variieren von einfach, bis sehr komplex. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden sind sie farbig, z.B. rosafarbene Ecken an manchen Steinen.Durch die Anordnung der Steine bei den einfachen Schwierigkeitsstufen gibt es faktisch keine Strategie. Bei den höheren Stufen ist jedoch ein beträchtliches Maß an Intelligenz erforderlich, um ein Paar von Steinen zu entfernen. Hier reicht es nicht mehr, einfach nur angezeigte Steine auszuwählen, um sicherzustellen, daß sie vom Brett entfernt werden. Die Paare müssen entweder benachbart sein, oder durch eine gedachte Linie mit nicht mehr als 2 Ecken verbunden sein (welche allerdings keine anderen Steine beinhalten darf). Bei den einfacheren Versionen brauchen die Steine nicht auf dem selben Level sein, bei den schwierigeren jedoch schon. Aber ganz egal welche Version man spielt, ist das Spiel aus zwei Gründen schwierig. Zum einen müssen die Steine in der richtigen Reihenfolge entfernt werden. Ein zu schnelles, unüberlegtes Entfernen zweier Steine kann dazu führen, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt schier verzweifeln werden, weil noch Steine zu entfernen sind, die nicht so nahe beieinander liegen (ich hoffe, Sie verstehen, was ich damit meine). Dies bedeutet aber, daß Sie immer genau prüfen müssen, in welcher Reihenfolge Sie die Steine entfernen möchten. Allerdings muß beachtet werden, daß man bei seinen Überlegungen nicht zuviel Zeit verschwendet, Zeit die einem dann später fehlt. Ein übles Spiel also, bei dem man leicht den Kopf verlieren kann. Es ist zwar ein Spiel mit einfachem Regelsatz, aber unglaublich komplizierten Spielvorgängen. Ich war so gefesselt, das ich mehr Zeit mit dem Spielen zubrachte, als zu Schreiben. Das einzig verwirrende ist, daß die Symbole auf den Steinen nicht ganz klar sind. Dadurch kann man leicht kostbare Spielzeit damit verschwenden, scheinbar gleiche Steine entfernen zuwollen.Sie sollten also immer aufpassen, ob die Steine auch wirklich zusammenpassen.





Mark Ulyatt

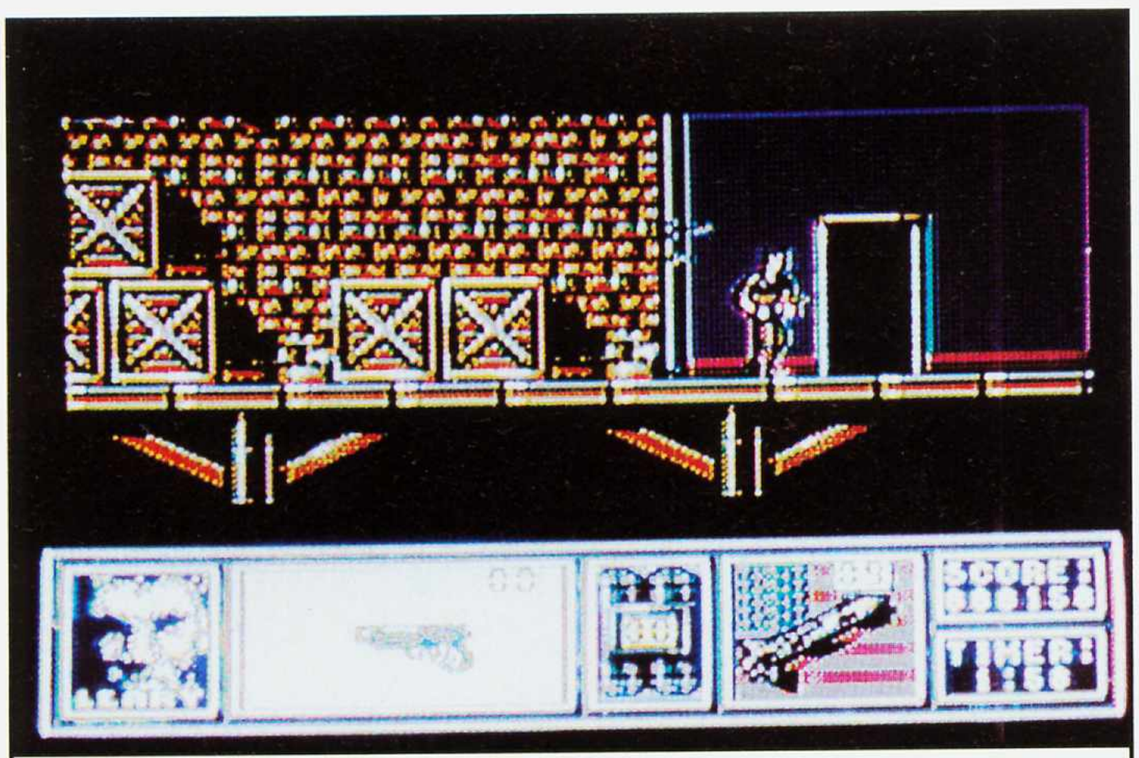




NAVY SEALS

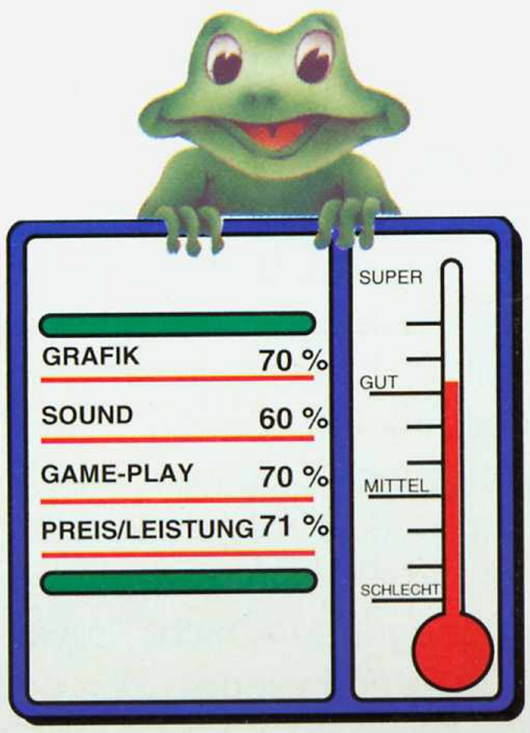
Nachdem ich NAVY S.E.A.L.S bereits auf dem ATARI ST und dem AMIGA ausprobiert habe, war ich anfangs skeptisch bezüglich der Commodore 64 Version.

Die S.E.A.L.S sind eine Eliteeinheit aus Amerika, ähnlich der SAS aus England. Mit ihren Helikoptern bombardieren sie den Golf und die Besatzung nimmt Gefangene. Während einer erfolgreichen Rettungsaktion finden sie eine Anzahl bedrohender Stinger-Raketen und ein Feldzug wird gestartet, um die Araber von diesen Kriegsmaschinen zu vertreiben. Da die S.E.A.L.S durchtrainierte Athleten sind, ist Klettern, Springen und Hangeln eine Leichtigkeit. Ist dies noch recht einfach, ist es doch sehr schwierig, dem Feuer des Gegners auszuweichen, während man von Plattform zu Plattform springt. Da das Spiel auf Cartridge angeboten wird, hat es so gut wie keine Ladezeiten. Ein Grund für den großen Verkaufserfolg ist die anprechende Grafik. Auch die Soundeffekte sind prima.NAVY S.E.A.L.S gibt es in Großbritannien bereits als Kinofilm, aber wen interessiert schon der Film, wenn das Spiel ebenso gut ist?



Feuer frei!

Andrew Banner



Head Line

Layout & Satz GmbH

Ihre Anzeige in PLAY TIME

zuverlässig

schnell

preiswert

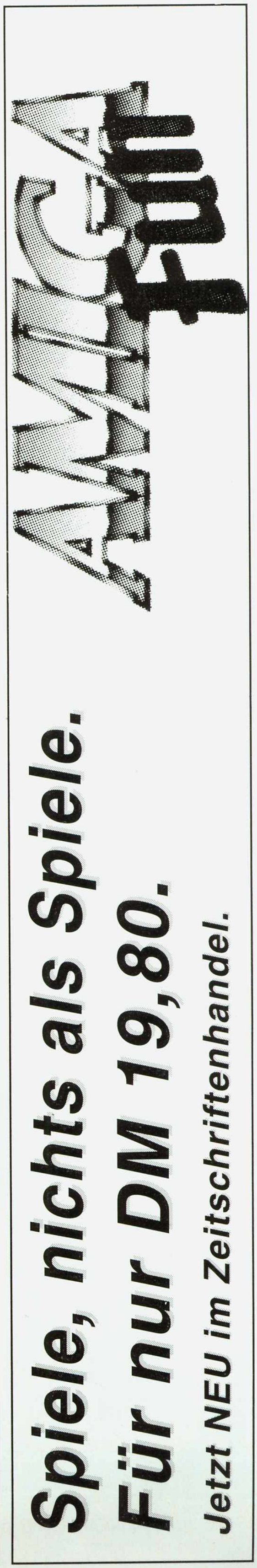
Gestaltung

Satz

Repro

Film

Kontakt:
VECTOR Medienmarketing
Falkstraße 45 - 47
4100 Duisburg 1
Tel.: 02 03/3 05 1-73
Fax.: 02 03/3 05 11-33/34

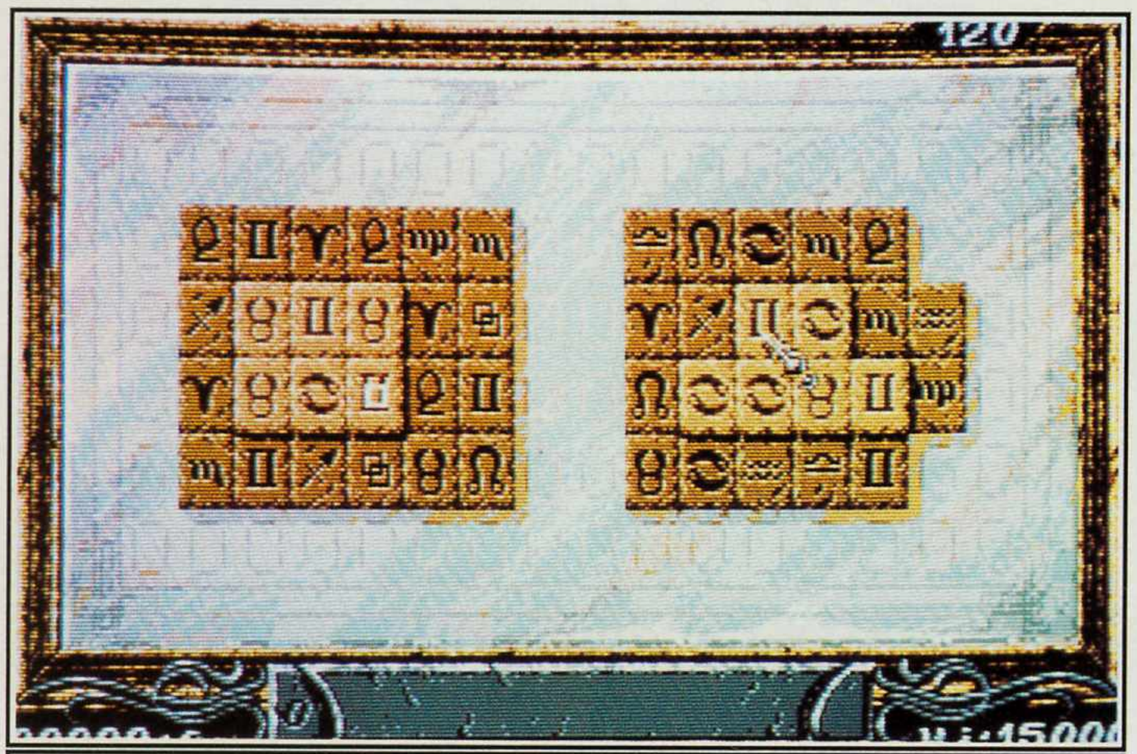


SARAKON

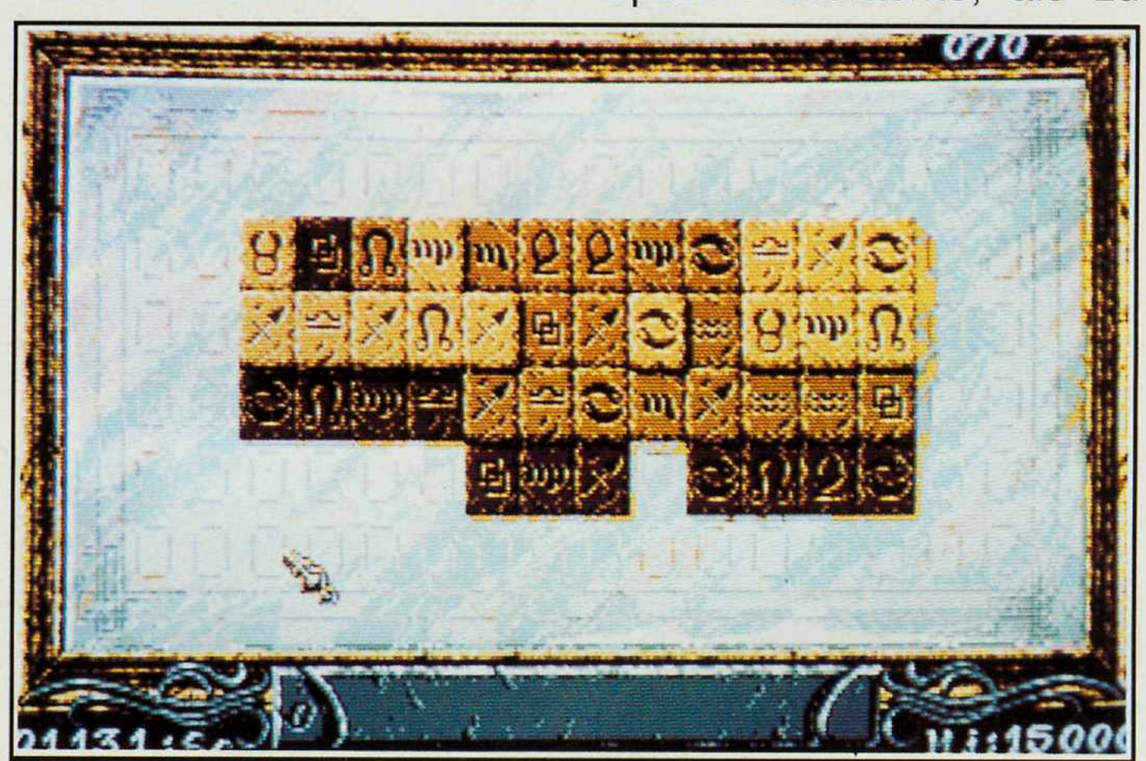
Sarakon ist der Name des neuesten orientalischen Spiels von Starbyte. Basierernd auf Mah-jong, ist die Strategie und das Spielen sehr einfach.

Sie müssen Paare von Steinen vom Spielbrett entfernen. Aber mit Strategie allein kann man nicht gewinnen, man spielt zusätzlich gegen die Zeit (bzw. bis zum bitteren Ende). Auch die grafische Darstellung ist sehr einfach: Es gibt nur einen Satz brauner Steine mit verschiedenen Symbolen. Dazu Schattierungen und ein einfacher, leicht bläulich gemusterter Hintergrund. Die Symbole variieren von einfach, bis sehr komplex. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden sind sie farbig, z.B. rosafarbene Ecken an manchen Steinen.Durch die Anordnung der Steine bei den einfachen Schwierigkeitsstufen gibt es faktisch keine Strategie. Bei den höheren Stufen ist jedoch ein beträchtliches Maß an Intelligenz erforderlich, um ein Paar von Steinen zu entfernen. Hier genügt es nicht mehr, einfach nur angezeigte Steine auszuwählen, um sicherzustellen, daß sie vom Brett entfernt werden. Die Paare müssen entweder benachbart sein, oder durch eine gedachte Linie mit nicht mehr als 2 Ecken verbunden werden können (welche allerdings keinen anderen Steinen beinhalten darf). Bei den einfacheren Versionen brauchen die Steine nicht auf dem selben Level sein, bei den schwierigeren jedoch schon.Aber ganz egal welche Version man spielt, ist das Spiel aus zwei Gründen schwierig. Zum einen müssen die Steine in der richtigen Reihenfolge entfernt werden. Ein zu schnelles, unüberlegtes Entfernen zweier Steine kann dazu führen, daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt schier verzweifeln werden, weil noch Steine zu entfernen sind, die nicht so nahe beieinander liegen (ich hoffe, Sie verstehen, was ich damit meine). Dies bedeutet aber, daß Sie immer genau prüfen müssen, in welcher Reihenfolge Sie die Steine entfernen möchten. Allerdings muß beachtet werden, daß man bei seinen Überlegungen nicht zuviel Zeit verschwendet, Zeit die einem dann später fehlt. Ein haariges Spiel also, bei dem man leicht den Kopf verlieren kann. Es ist zwar ein Spiel mit einfachem Regelsatz, aber unglaulich komplizierten Spielvorgängen. Ich war so gefesselt, das ich mehr Zeit mit dem Spielen zubrachte, als zu Schreiben. Das einzig verwirrende ist, daß die Symbole auf den Steinen nicht ganz klar sind. Dadurch kann man leicht kostbare Spielzeit damit verschwenden, scheinbar gleiche Steine entfernen zuwollen.Sie sollten also immer aufpassen, ob die Steine auch wirklich zusammenpassen.

Mark Ulyatt

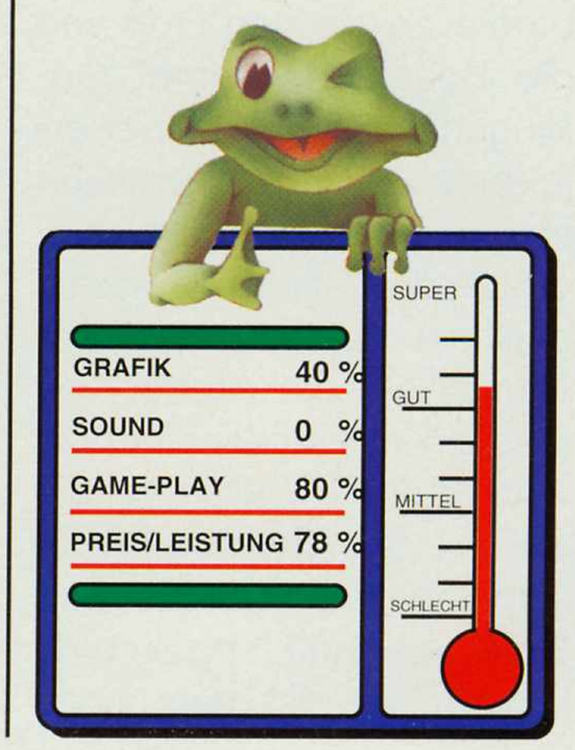


Wirkt sehr interessant.



Hat der Programmierer jemals Shanghai gespiel?

Pack die Steine und bring sie weg.



*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

NEUERÖFFNUNG

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN

seit 1.MÄRZ 91

THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE

OLIVER HECK

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,–

Eilzuschlag DM 6,50

 # bei diesen Spielen Sind 1 MB erforderlich - Für Druckfehler keine Gewähr

Programm	Amiga	Atari	IBM
3 D Konstr. Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95	–	–
688 Attack Sub	64,95	–	74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Action Station	74,95	–	–
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot	–	–	87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andrettis Rac. Chall.	–	–	74,95
Apprentice	56,95	56,95	–
Armor Geddon	62,95	–	–
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	54,95	58,95
B. A. T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	–
Back to the Golden Age	74,95	74,95	–
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95	–	82,95
Bane o. t. Cosmic Force	89,95	–	89,95
Bards Tale II	64,95	–	54,95
Bards Tale III	67,95	–	76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	–	79,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Brat	62,95	62,95	–
Brocker King	–	–	69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	–	94,95
Budokan	69,95	–	69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	–
Carthage	62,95	–	–
Cash	62,95	–	–
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. o. Rome	67,95	–	67,95
Century	62,95	–	–
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Krynn#	68,95	74,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	66,95
Champion Ship Run	62,95	62,95	–
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	–
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	–
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Cloud Kingdoms	59,95	54,95	74,95
Codename Iceman#	96,95	96,95	96,95
Cohort Fighting f. Rome	69,95	69,95	–
Colonels Bequest#	96,95	96,95	96,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Combo Racer	59,95	64,95	–
Conquest of Camelot#	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown	–	–	74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	–
Das Boot	74,95	–	86,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Defendwer o. t. Earth	54,95	54,95	–
Der Spion d. m. liebte	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die Unendliche Gesch. II	69,95	–	74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Domination	54,95	54,95	–
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	–	69,95
Dragonflight	79,95	79,95	–
Dragonstrike	74,95	–	74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	–
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen	69,95	64,95	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master#	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	–
Elite +	–	–	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	–
Epic	62,95	62,95	–
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Superlegue	59,95	59,95	59,95
Exil	64,95	64,95	–
Eye of the Beholder	74,95	–	74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F-15 Strike Eagle	–	–	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	–
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	–
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95	–	–
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	–
Feudal Lords	67,95	–	–
Final Battle	64,95	64,95	–
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	–
Flimbos Quest	64,95	64,95	–
Flight o. t. Intruder	–	–	89,95
Flip it and Magnose	49,95	49,95	–
Flood	69,95	69,95	–
Full Metall Planet	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a.A.	a.A.	a.A.
Geisha	64,95	64,95	68,95
Genghis Khan	82,95	–	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	–	–
Gold of the Aztecs	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	–
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gremlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	64,95	–	64,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	–	–	74,95
Harley Davidson	74,95	–	74,95
Harpoon	74,95	–	98,95
Hereos of Lance	69,95	69,95	67,95
High Energy	79,95	79,95	–
Hillsfar	69,95	66,95	64,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hot Rod	64,95	64,95	–
Icerunner	49,95	–	–
Immortal	69,95	69,95	–
Imperium	67,95	67,95	72,95
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	64,95
Insects in Space	59,95	59,95	–
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	–	74,95
It came from the Desert*	72,95	–	72,95
Jack Nicklaus Golf Unli.	72,95	–	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter 2	–	–	94,95
Kengi	59,95	–	–
Keys of Maramon	–	–	74,95
Khalaan	69,95	69,95	69,95
Kick Off II	64,95	64,95	64,95
Kid Cloves	65,95	–	–

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

Programm	Amiga	Atari	IBM
Kind of Magic I	59,95	59,95	–
Kind of Magic II	59,95	59,95	–
Kind of Magic III	64,95	–	–
Kings Bounty	72,95	–	74,95
Kings Quest IV#	96,95	96,95	96,95
Klax	48,95	48,95	59,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95	–
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	–	–	84,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Leisure Suit Larry II#	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry III#	96,95	96,95	96,95
Larry Tripple (1-3)	139,95	149,95	–
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Links	–	–	86,95
LOGO	64,95	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Loopz	49,95	49,95	62,95
Lord of the Rings	74,95	–	86,95
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95
Lords of War	49,95	–	–
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	–
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Fly	69,95	69,95	–
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	–
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	–
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	–
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter 2	a.A.	a.A.	a.A.
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	–
Might & Magic II	72,95	–	72,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	–
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	–
Moonwalker	64,95	64,95	64,95
M.U.D.S	69,95	69,95	74,95
Murder	64,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM-Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	62,95	62,95	62,95
Navy Moves	64,95	69,95	–
Navy Seals	66,95	66,95	–
Necronom	69,95	–	–
Neuromancer	69,95	–	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95
Ninja Remix	64,95	64,95	–
Ninja Spirit	64,95	64,95	–
Nitro	59,95	59,95	–
North & South	29,95	29,95	29,95
Obitusmit T-Shirt	82,95	–	82,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	–
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	64,95	64,95	64,95
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	–
PGA Golf Tour	69,95	–	69,95
Pirates	63,95	68,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	–	–
Plotting	62,95	62,95	–
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II#	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Populou New Land	74,95	74,95	–
Power Monger	74,95	74,95	–
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	–
Power Pack	69,95	69,95	–
Power Slide	63,95	63,95	–
Predator	62,95	62,95	62,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	–	–
Projectyle	68,95	68,95	–
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Puzznik	64,95	64,95	–
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Ralf Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycon	78,95	–	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	–
Reach for the Skies	a.A.	a.A.	–
Red Baron	–	–	86,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rises	a.A.	a.A.	–
Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95
Resulution 101	64,95	64,95	64,95
Return of Medussa 2	66,95	66,95	–
Revelations	54,95	54,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95

Programm	Amiga	Atari	IBM
Rings of Medussa	64,95	64,95	64,95
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Robocop II	62,95	62,95	–
Rogue Tropper	59,95	59,95	59,95
Romance o. t. three Kingd.	99,95	–	99,95
RVF Honda	59,95	59,95	–
S.C.I.	59,95	59,95	–
Saint Dragon	64,95	64,95	–
Search for the King	64,95	–	–
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	–
Shuffle	59,95	–	–
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City + Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
Simulcra	62,95	62,95	–
Ski or Die	69,95	–	–
Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
Space Quest III#	96,95	96,95	96,95
Speedball II	64,95	64,95	–
Spindizzy Worlds	64,95	64,95	–
Spirit of Exalibur	74,95	–	–
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	69,95	–	–
Stellar 7	62,95	–	–
Stratego	64,95	64,95	74,95
Street Rod	54,95	a.A.	55,95
S.T.U.N. Runner	59,95	59,95	68,95
Subuteo	69,95	69,95	69,95
Super cars 2	62,95	–	–
Super League Manager	64,95	64,95	–
Super Monaco Grand Prix	62,95	–	–
Super Off Road	64,95	64,95	64,95
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Swiv	64,95	64,95	–
Swords & Galleons	64,95	–	–
Sword of Aragon	74,95	–	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	–
Team Suzuki	62,95	62,95	–
Team Yankee	72,95	72,95	82,95
The Hunt for Red Octob.	–	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	–
The Winning Team	69,95	69,95	–
The finest Hour	74,95	74,95	74,95
Thunderstrike	64,95	64,95	72,95
Toki	64,95	64,95	–
Tom & the Ghost	69,95	69,95	69,95
Torvak t. Warrior	64,95	–	–
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Tournament Golf	64,95	54,95	64,95
Tower of Babel	64,95	64,95	–
Tower Fra	74,95	–	–
Toyota Celica	59,95	59,95	–
Tracon 2	89,95	–	–
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican	54,95	54,95	–
Turrican 2	64,95	64,95	–
TV Sports Basket Ball	74,95	–	79,95
Typhon of Steel	74,95	–	–
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultimate Ride	62,95	–	–
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	–	–
Vaxine	59,95	59,95	74,95
Venus the Flytrap	51,95	51,95	–
Viking Child II	69,95	69,95	–
Voyager	69,95	54,95	49,95
Vroom	64,95	64,95	–
Warhead	64,95	64,95	–
Warlock the Avenger	64,95	64,95	–
Warlords	69,95	–	69,95
Warriors of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky Icehokey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzky Icehokey 2	a.A.	a.A.	–
Wheels of Fire	72,95	72,95	–
White Death*	74,95	–	–
Wild West World	84,95	–	–
Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Wings	72,95	–	–
Wings of Death	68,95	68,95	–
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ. Box. Manager	54,95	54,95	54,95
World Championship Socc.	64,95	59,95	64,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X - Out	54,95	54,95	–
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	64,95
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	–
Zeliard	–	–	84,95
Z - Out	59,95	–	–

Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert!

JOYSTICKS:	Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
	Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
	Competition Pro, Standard transparent-grün	DM 34,95
	Competition Pro, Standard transparent--rot	DM 34,95
	Competition Pro, Standard transparent-blau	DM 39,95
Zubehör:	Elektronischer Bootselektor	DM 44,95
	Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
	Reis-Ware Maus	DM 79,95
	Color Maus Graffiti	DM 89,95
	Syncro Express	DM 99,–
	Amiga Action Replay	DM 189,–
AMIGA 500		DM 848,–
AMIGA-FARBMONITOR 1084 S		DM 598,–
BODEGA BAY Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC		DM 848,–
BODEGA BAY mit XT-Karte + 2x3,5" Floppys kompl.		DM2.098,–

Speichererweiterungen

f. A 500 m. Uhr + Accu abschalt. Garantie 6 Mon.	DM 79,–
f. A 500 m. Uhr + Accu abschalt. Garantie 1 Jahr	DM 86,–
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	DM 199,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM 139,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Kick Off 2	DM 139,95
Speichererweiterung bis 1,0 MB	DM 268,–
Speichererweiterung bis 1,5 MB	DM 338,–
Speichererweiterung bis 1,8 MB	DM 398,–
Speichererweiterung bis 2,3 MB	DM 448,–

Laufwerke

3,5 Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Battle Squatron, Best II komplett	DM 269,95
3,5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/Amiga	DM 159,–
5,25 Floppy-Drive extern, abschaltbar 40/80 Tracks	DM 199,–
3,5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/Atari	DM 169,–

Festplatten SCSI kompl. Systeme f. A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse – A.L.F. 2 – Autoboot extern:

40 MB OKTAGON 20 ms	DM 1.198,–
52 MB OKTAGON 15 ms	DM 1.498,–
105 MB OKTAGON 11 ms	DM 1.898,–

Festplattenlaufwerke für A 2000:

SCSI-PROFESSIONAL		SCSI-ALF 3 HIGH PERFORMANCE	
40 MB 3,5" 20 ms	DM 1.098,–	52 MB 15 ms	DM 1.298,–
80 MB 3,5" 19 ms	DM 1.498,–	80 MB 19 ms	DM 1.698,–
90 MB 3,5" 20 ms	DM 1.598,–	90 MB 20 ms	DM 1.798.–
105 MB 3,5" 11 ms	DM 1.698,–	105 MB 11 ms	DM 1.898,–

KUPkE/GOLEM Turboboard incl. 2 MB RAM	DM 1.498,–
Flicker Fixer f. A 500	DM 498,–
Flicker Fixer f. A 2000	DM 478,–

Drucker:	Fujitsu DL 1100	24 Nadel	DM 898,–
	Fuji-Color DL-1100	24 Nadel	DM 998,–

Wir führen Produkte von:

KUPKE – 3 STATE – JOCHHEIM – BSC – DTM – ETS

Alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit, für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung

COIN-OP

Schnüren Sie Ihre Stiefel, greifen Sie zu Ihrem Joystick und treten Sie zum Zerstören an.

Auch U.S.Gold bleibt durch diese mega-mix Veröffentlichung klassischer Spiele vom Compilationsfieber nicht verschont. Nur wenige Arcadesüchtige werden die zermürbenden `Ninja Spirits` oder das nachdenklich stimmende `Hammerfist`, die nicht ganz so heißen orientalen Ritter in `Dynasty Wars` oder den Straßenkampf in `Vigilante`, noch die wirklichen, `Gouls`n`Ghosts` in schillernder Ritterrüstung vergessen können. Beginnen wir mit dem schwächsten der Spiele dieser Sammlung, `Dynasty Wars`. Wählen Sie einen aus vier möglichen Helden. Jeder unterscheidet sich durch Stärke und Intelligenz. Seien Sie bereit, sich Ihren Weg durch das sanfteste, jemals auf Kriegspfad gewesene Heer zu schlagen. Sie liegen richtig, wenn Sie glauben, es sei ein einseitiges Gemetzel zwischen dem Helden und den grauen Soldaten. Dieser Eindruck entsteht vor allem durch die laschen Bogenschützen. Bevor die berittenen Bogenschützen ins Spiel kommen, zerhacken Sie die angreifenden, ungewaschenen Horden mit Ihrem Schlagstock. Sie können die Schlagkraft bestimmen, indem Sie den Feuerknopf so lange gedrückt halten, bis die gewünschte Kraft angezeigt wird. Lassen Sie den Knopf erst bei maximaler Stärke los, schießt Ihre Klinge über den Screen. Sollten Ihnen die Probleme einmal über den Kopf wachsen, können Sie Ihre geheime Taktik anwenden. Deren Wirkung hängt von der jeweiligen Figur ab. Dadurch können Sie etwa das ganze Feld mit Pfeilen unter Beschuß nehmen oder Felsbrocken auf Ihre Feinde herabstürzen lassen. Leider ist diese Art der Kriegsführung nicht räumlich begrenzt, und Sie nehmen genauso viel Schaden, wie Ihre Feinde.

Dieses Spiel ist so langweilig und monoton, daß man sich darüber nur ärgern kann. Bei Vigilante nehmen Sie es mit allen Bösewichten der Straße auf. Madonna wurde von diesem Abschaum der Straße entführt, und Ihre Aufgabe ist es, sie zu retten. Wärend die Landschaft scrollt, werden Sie angegriffen. Ihre Gegner kommen mit Ketten, Messern und einer unermüdlichen Ausdauer auf Sie zu. Doch ich bin mir sicher, mit Ihrem großen Repertoir an Schlägen und Tritten (sechs verschiedene Tritte und Schläge) werden Sie diese Schurken in die Flucht schlagen. Ist es noch recht leicht, einen Gegner zu absolvieren, so können Sie Lebewohl sagen, sollten Sie zwischen zwei Angreifer geraten. Vereinzelt finden Sie Extrawaffen entlang ihres Weges, die Sie aufnehmen können. Diese sind aber die Anstrengung nicht wert. Am Ende des Levels erblicken Sie einen übergroßen Gegner, den Sie ebenfalls ins Jenseits befördern müssen, um auf den Spuren der Entführer einen Level weiter zu kommen. Eigentlich ist das Spiel ganz OK, stellenweise aber etwas langweilig.

Ghouls`n`Ghosts ist immer noch ein klassisches Märchen eines Helden auf der Suche nach seiner Prinzessin. In der Rolle des tapferen Ritters müssen Sie das Böse besiegen, um Ihre Liebe zurückzugewinnen. Um soweit zu kommen, müssen Sie sich Ihren Weg durch monsterbevölkerte Landstriche erkämpfen. Gleich am Anfang stellen Sie sich den lebenden Toten. Jagen Sie über den Bildschirm, und werfen Sie Speere nach den Zombies, die sich aus ihren Gräbern erheben. Um den Monstern auszuweichen, können Sie von einem Grabstein zu nächsten springen. Während Sie spielen, erhalten Sie verschiedene andere Waffen. Die Streitaxt ist etwa besonders gut geeignet, um fliegende Kreaturen zu jagen. Gehen Sie jedoch bergab, so schießen Sie über die Köpfe Ihrer Angreifer hinweg. Ihr Messer ist schnell

Vigilante

Gouls´n´Ghosts

HITS II

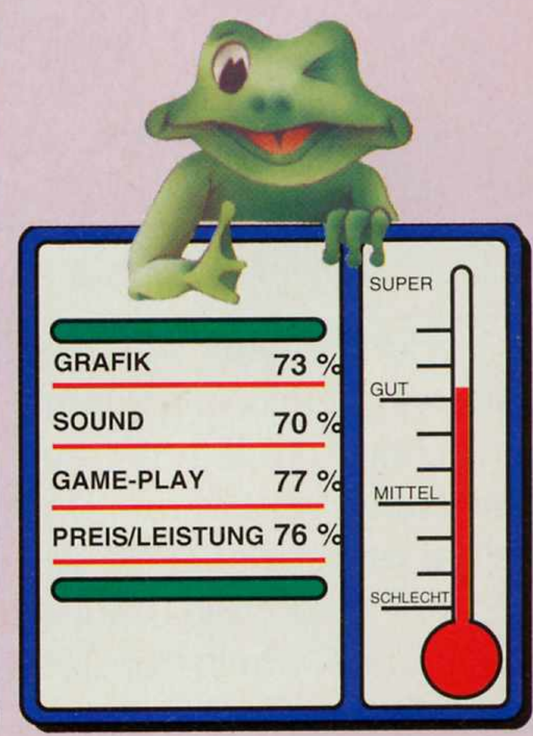
und tödlich, mit den Feuerkugeln lassen sich Ziele sehr gut bombardieren. Zum Glück können Sie selbst zweimal getroffen werden, bevor Sie über den Jordan gehen. Viel Abwechslung, die einen immer noch begeistert (im wahrsten Sinne des Wortes).In Hammerfist werden Sie von Hologrammen angegriffen, während Sie das austauschbare Duo Hammerfist und Metalisis steuern.

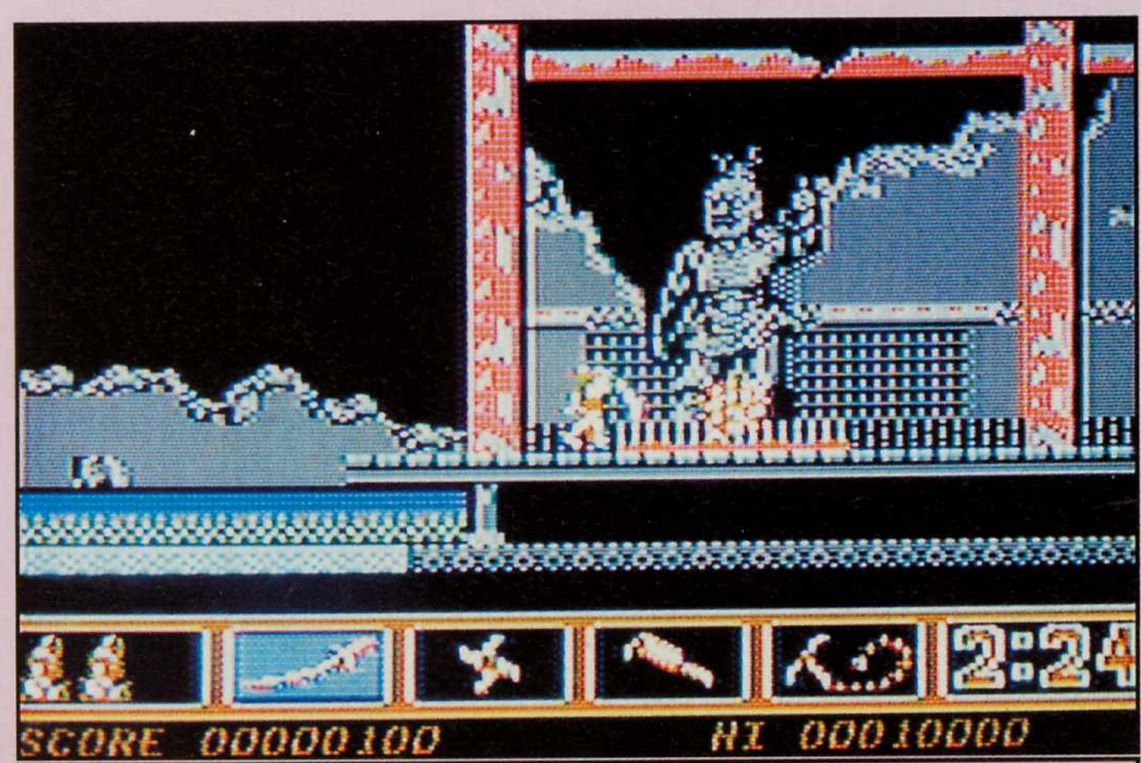
Jede Figur besitzt bestimmte, einzigartige Fähigkeiten. Hammerfist hat Muskeln und Laserkanonen, Metalisis ist flink und hat Stahlkappen. Durch geschickte Nutzung beider Talente erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch das Sicherheitssystem des Zentralcomputers. Dabei lösen Sie Rätsel, sammeln Energiezellen und mehr. Heben Sie den Bonus nicht auf, kostet Sie das nicht nur Zeit, sondern dann erhält der Zentralcomputer den Bonus. Dadurch wird dieses wiederum stärker, und Ihre Aussicht auf den Sieg sinkt. Ein Ballerspiel, daß auch zum Nachdenken anregt, mit viel Action und teuflischen Rätseln.Schließlich begegnen wir noch den schauerlichen Ninjas in `Ninja Spirit`. Auf der Suche nach Ihrem Meister, metzeln Sie sich auf Ihrem Weg durch Reihen feindlicher Ninjas, Monster und Überwesen am Ende des Levels. Ihnen stehen vier Waffen unbegrenzt zur Verfügung. Zum Zerhacken haben Sie Ihr Schwert, tödliche Geschosse, Bomben und eine Art Morgenstern. Wenn Sie wirklich Glück haben, gesellt sich noch ein Schattenkomplize zu Ihnen, der Ihre Feuerkraft verdoppelt.

Es ist nicht schwer, einfache Ninjas aufzuschlitzen. Ihre Probleme beginnen jedoch, sobald sich die Feinde in den Gängen unter Ihnen befinden und mit ihrem Schwert nach oben stechen. Auch gibt es Messerwerfer, die in die oberen Regionen der Landschaft klettern. Am Ende des Levels stehen Sie dann gleich einer zweifachen Herausforderung gegenüber. Springende Ninjas werfen mit Messern, und die schwerbewaffnete Königin des Todes verschießt ihre tödlichen Bolzen. Haben Sie das erst einmal überstanden, werden Sie wieder von fliegenden Ninjas und Feuerbällen angegriffen. Wieder einen großen Ninja später, und Sie betreten das Land der Riesen. Um einen Riesen ins Jenseits zu befördern, braucht es schon etwas mehr, als einen Treffer.

Dies ist zweifellos das beste von allen Spielen hier.Unter den vielen angebotenen Sammlungen ist diese, mit nur einem schlechten, einem durchschnittlichen und drei Spielhallenklassikern wohl eine der besten. Sollten Sie nicht im Besitz der letzten drei Spiele sein, ist es eine lohnenswerte Anschaffung.

Adrian Pumphrey





Ninja Spirit

Hammerfist

Duck Tales

Ein Adventure im Stil eines Cartoons, das die volle Action und sämtliche Reisen eines Indiana-Jones-Spiels beinhaltet, das Gebrummel an der Börse übermittelt und sogar eine Komödie ist:

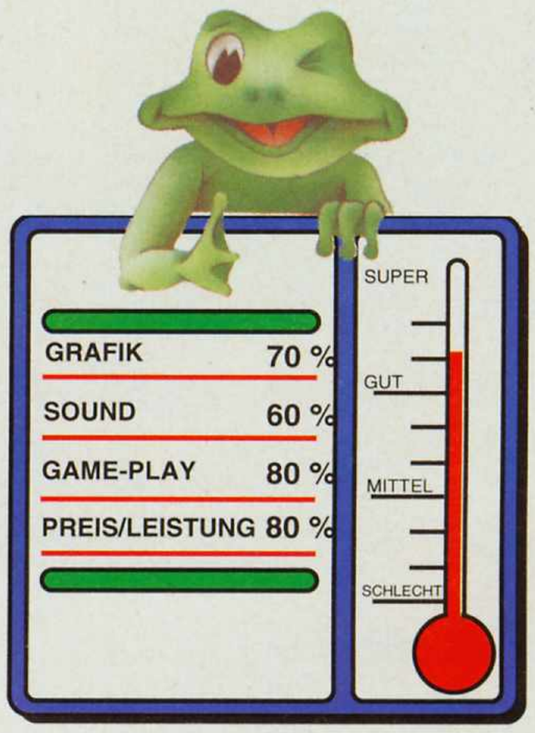
Dagobert Duck und McMoneysack diskutieren diesen Wettbewerb zu Anfang des Spiels. Wie man sieht, bietet diese Herausforderung für jeden etwas an. Sie müssen geldgierig sein und es richtig genießen, aus dem Koffer zu leben. Das Ziel ist es, soviel Geld wie möglich in dreißig Jahren anzuhäufen, um in der Zeitschrift Dime 'Ente des Jahres' zu werden. Das Geld vermehrt sich natürlich nicht, wenn es einfach in Ihrem Geldspeicher 'rumliegt. Sie müssen es vielmehr arbeiten lassen, indem Sie Aktien an- und verkaufen, und zwar, in den unmöglichsten Branchen, wie zum Beispiel Heißluftballonreisen. Außerdem finden Sie auf Ihren Weltreisen verborgene Schätze. Dagoberts Büro steht dabei im Zentrum, da Sie von dort aus zwischen Geschäftemacherei und Schatzsuchen wählen können. Die Soundeffekte machen die Börse sehr realistisch, denn wählen Sie diese Option das erste Mal an, hören Sie Drucker, die die neuesten Statistiken ausspucken. Es gibt eine Vielzahl von Firmen, in die man investieren kann, aber anscheinend ist alles, was sich um Reisen oder dreht, eine sichere Sache. Das Geld für die Aktien bekommen Sie am Anfang, indem Sie in Ihren Geldspeicher springen. Das macht wirklich Spaß, denn Sie müssen das wörtlich nehmen, richtig hineinspringen und Zaster mit hinausnehmen. Der beste Weg ist, Aktien von wenigen Firmen zu kaufen, auf Schatzsuche zu gehen, und dann zurückzukommen, um einige Aktien zu verkaufen, falls Sie Bares brauchen, oder wenn der Kurs günstig steht. Wenn Sie sich auf eine Reise begeben wollen, dann achten Sie besser auf den Preis und die Dauer, oder Sie enden am Schluß im Armenhaus, anstatt auf der Titelseite der kapitalistischen Zeitschrift der weltweiten Geldliebhaber! Die Anzahl der Zielgebiete, die alle über die Lankartenoption ausgesucht werden, ist atemberaubend. Suchen Sie Reichtümer in den Höhlen des Ali Baba in Arabien, machen Sie einen Trip nach Duckberg Island, oder weichen Sie Kokosnüsse liebenden Affen aus, die sich in den Okeefadokie Sümpfen von Liane zu Liane schwingen. Sie können sogar einen Besuch auf Emerald Isle abstatten. Die Grafik ist so vielfältig, wie die verschiedenen Orte, und die Handlungen, die sie auf Ihren Schatzsuchen vollführen müssen sind zahlreich. Anneka Rice würde sich in diesem Spiel zu Hause fühlen, denn Sie müssen fliegen, Berge erklimmen, Dschungel durchqueren, lernen Landkarten zu lesen und Höhlen zu erforschen, und damit ein Stück von David Bailey zu werden. Ich persönlich lehne mich lieber in meinem Sessel zurück und eröffne ein hohes Investmentkonto. Dies erklärt auch, warum ich letztes Jahr nur nach Blackpool in Urlaub gefahren bin. Um ehrlich zu sein, ich finde kaum etwas schlechtes an Duck Tales, außer der Tatsache, daß es viel zu leicht ist Geld zu machen. Die Vielfalt der Szenen und Grafiken ist erstaunlich. Sie müssen so viele Rollen übernehmen, daß Ihnen gar nicht langweilig werden kann. Selbst der An- und Verkauf von Aktien ist spannend. Der herausragendste Aspekt ist allerdings die komödienhafte Unterhaltung. Sie kugeln sich vor lachen auf dem Boden, wenn Sie sich das Teil mal näher ansehen.

Kerry Culbert

In Geld schwimmt sich´s am besten...

Ein gewisser Stil im Büro muß sein.

Fertig für´s Foto!

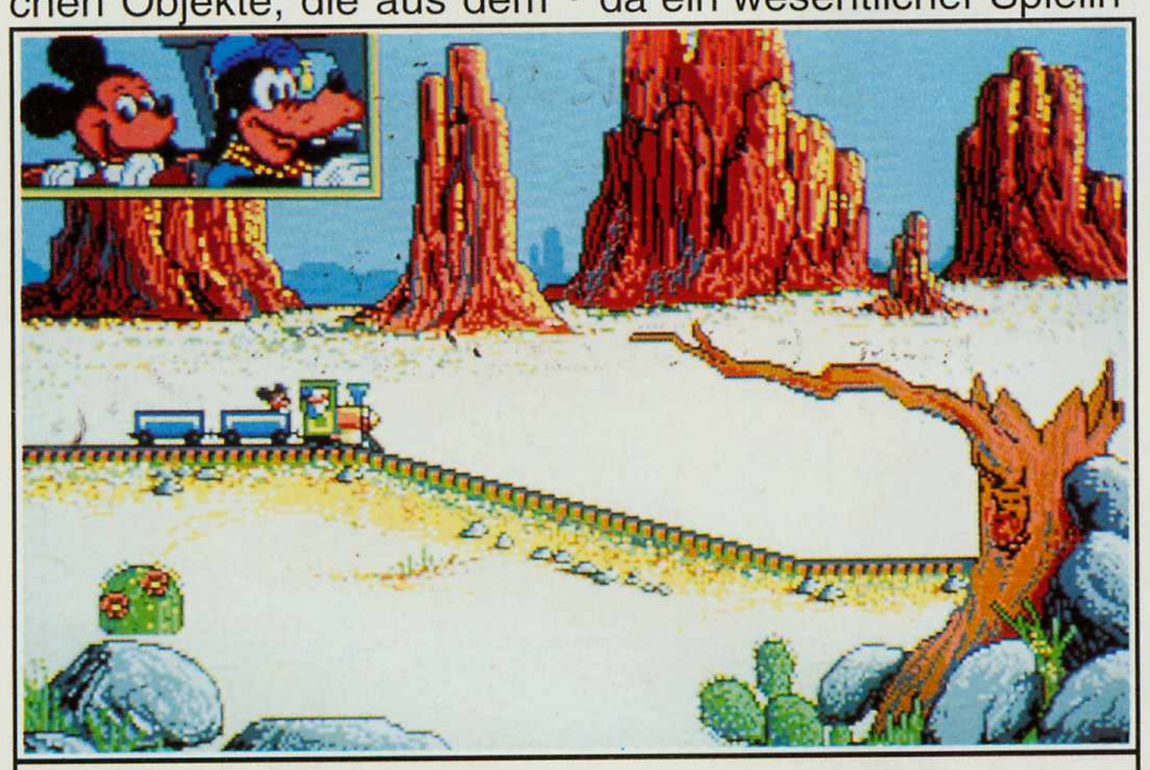


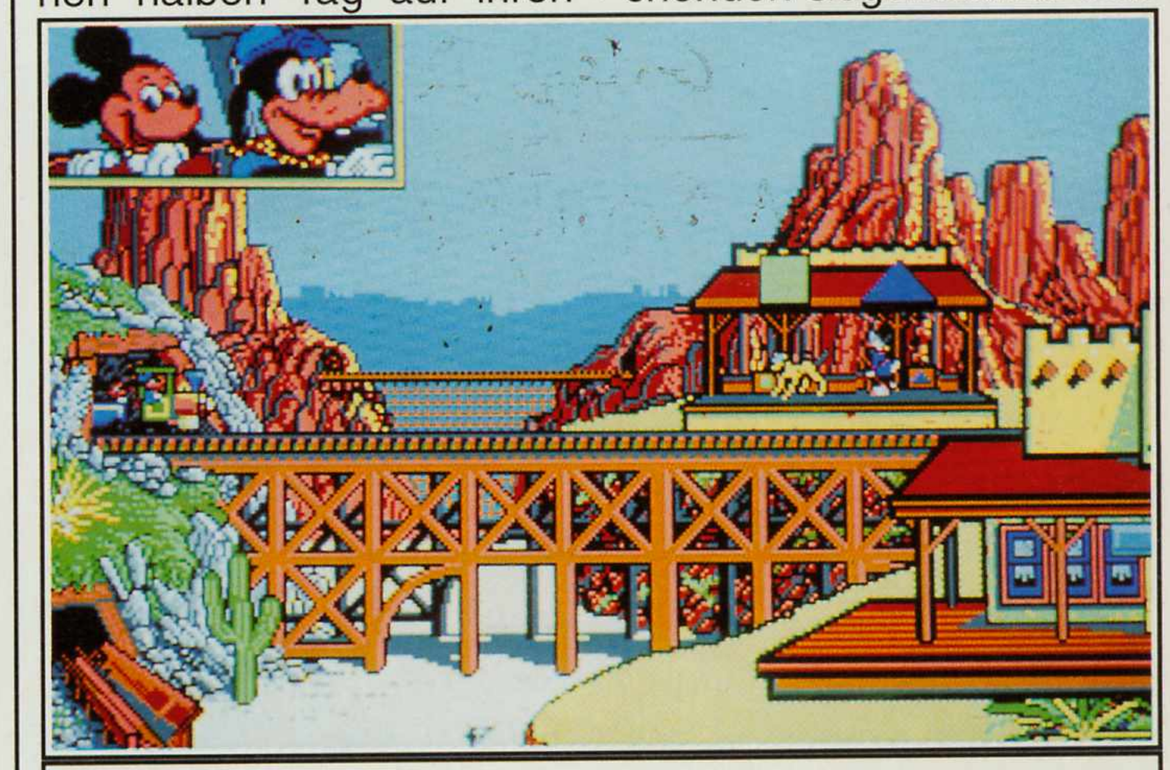
Goofy´s Railway Express

Wenn Sie erst einmal mit `Goofy`s Railway Express` gefahren sind, wird Ihnen das gewöhnliche Eisenbahnfahren außerordentlich langweilig erscheinen.

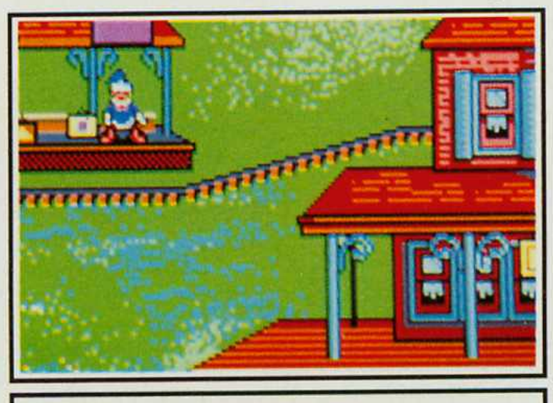
Hier gibt es weder ranzigen Käse, noch ein Tomatensandwich zu sehen. Bloß die Schienen, die Landschaft und alle möglichen Objekte, die aus dem Nichts auftauchen. Vom langweiligen Sound ganz zu schweigen. Anders bei Goofy`s Zug. Während Goofy`s Lok durch die Landschaft tuckert, entsteigen dem Schornstein allerlei geometrische Figuren. Jeweils so drei bis vier je Screen. Drücken Sie nun auf die SPACE-Taste, so verwandeln sich der Qualm in Kaninchen, aufsteigende Luftballons, aufblühende Blumen, und so weiter. Die meisten Objekte sind zwar recht ansprechend (besonders die Autos, die neben dem Zug auf der Straße fahren), doch ist die Graphik für ein PC-Spiel ziemlich durchschnittlich. Neben den ziemlich groben Graphiken (außer den Disney Figuren), wurden überraschenderweise auch nur wenige Farben verwendet. Dieser Umstand ist vor allem deshalb verwunderlich, da ein wesentlicher Spielinhalt die Farberkennung ist. Nicht weniger schlimm ist der Umstand, daß es für einen 2-5 Jährigen schwer sein dürfte, die Bilder zu unterscheiden. Selbst Sie werden es wohl stellenweise schwer haben, alles genau zu erkennen. Auf jedem Screen gibt es an die acht verschiedenen Gegenstände zu sehen. Vier erscheinen, sobald sich Goofy von links nähert. Die anderen vier sind zu sehen, sobald er von rechts kommt. Um das ganze Spiel etwas lustiger zu gestalten und auch das Nachdenken zu fördern, ist das noch nicht alles. Donald, Daisy, Onkel Dagobert und Pluto können sich auf der Strecke zu Mickey und Goofy gesellen. Das Bild über der Figur muß mit dem Qualm übereinstimmen. Ansonsten werden unsere Teilnehmer, wie die meisten Bahnfahrer, einen halben Tag auf ihren Zug warten müssen. Sie können zwischen drei Spielgeschwindigkeiten wählen. Um das Tempo an Ihr Kind oder Ihren Bruder anzupassen, wählen Sie einfach mit der Leertaste die passende Geschwindigkeit aus. Wenn Sie nicht den Rest Ihres Lebens mit diesem Spiel verbringen wollen, oder der Spieler nicht gerade geistig unterentwickelt ist, sollten Sie die schnellste Geschwindigkeit wählen. Die anderen beiden sind schrecklich langsam. Zusätzlich gibt es noch ein paar nette Überraschungen. Etwa das Pfeifen der Lok, wenn Sie während des Spiels die Leertaste betätigen, dürfte den meisten Kindern gefallen. Auch das Motorengeräusch der vorbeifahrenden Autos wird den aufstrebenden Alain-Prost in Ihrer Familie ansprechen. Besonders interessant dürfte auch die Zirkusnummer sein. Hier sehen Sie einen flüchtenden Löwen und einen stolzierenden Flamingo. Leider sind diese Objekte interessanter gemalt, als die eigentlich wichtigen Bildchen. Trotz der Tatsache, daß alle, in der Landschaft auftauchenden Gegenstände sehr schön sind, sehe ich bei diesem Spiel keinen lehrhaften Nutzen. Daher würde es mich auch nicht stören, wenn `Goofy`s Railway Express` ausrangiert würde.

Kerry Culbert


Durch interessante Landschaften ...


... und kleine Bahnhöfe.

Schafft er es noch hinauf?

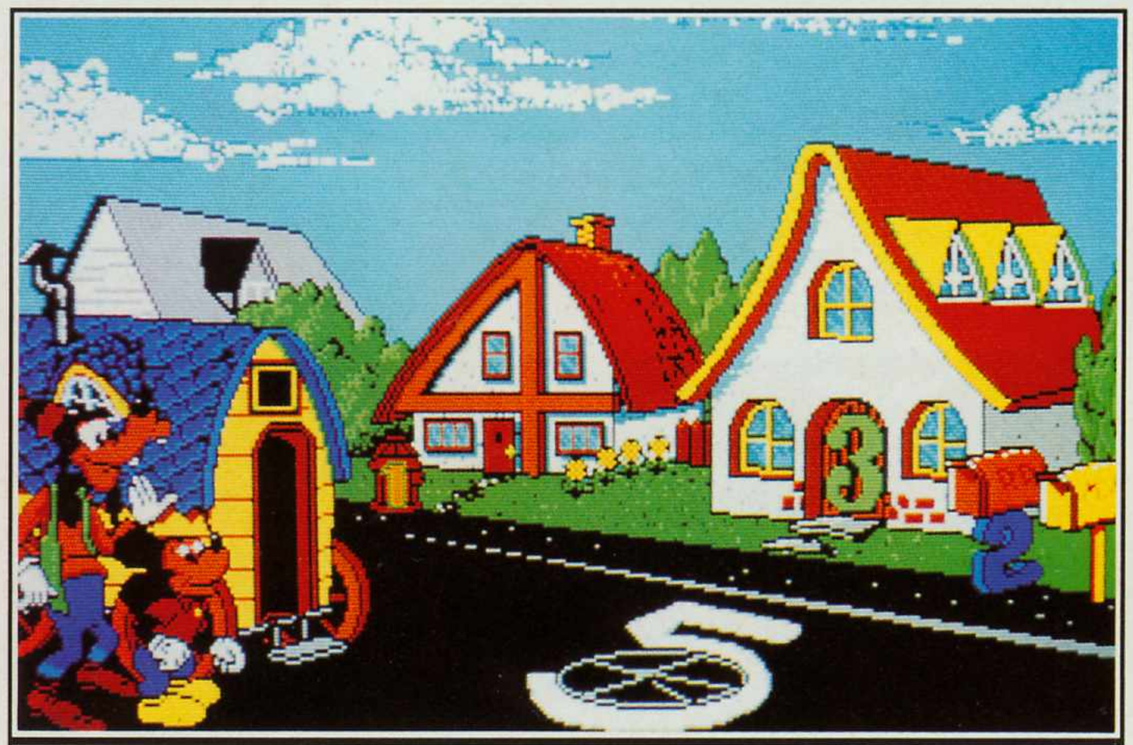

Wo bleibt bloß der Zug?

Mickey´s Runaway Zoo

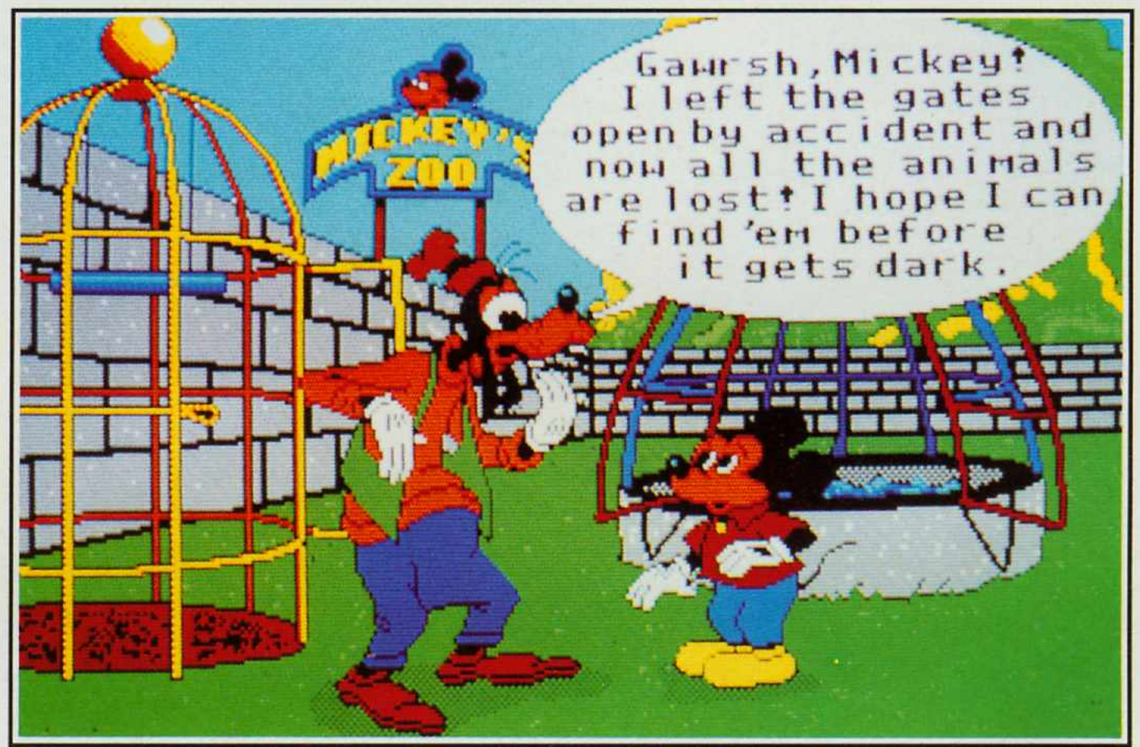
Disney Cartoons, Disney Filme, Disneyland: In Amerika und nun auch in Europa haben sich Disney-Produkte einen weltweiten Namen in punkto Unterhaltung gemacht.

Nun hat sich Disney entschieden, ihr Talent im Malen von lustigen Bildern mit der Herstellung einfacher Lernprogramme für sabbernde Drei- bis Fünfjährige zu verbinden. Hätte es dieses Programm schon gegeben, als ich in die Grundschule kam, müßte ich meine Finger vielleicht nicht mehr zum zählen benutzen. Selbst für mich ist das leichte Spielkonzept verständlich. Da Goofy von seinem Herrchen, dem netten Mickey, zu wenig Knochen bekommt, war er gezwungen, eine Teilzeitarbeit als Zoowärter anzunehmen. Es scheint, sein einziges Talent liegt darin, ein nutzloses aber liebenswertes Haustier zu sein. So kommt es, daß er die Käfige nicht geschlossen hat, und alle Tiere entkommen konnten.Natürlich braucht er nun etwas Hilfe, um mit seiner Situation fertig zu werden. Mickey mag ja hilfreich sein, doch ist auch er nicht ganz helle im Oberstübchen. Hier kommt nun der Spieler zum Zug. Während die farbenfrohen Bilder vom Strand, Wohnviertel und Cafe erscheinen, werden Nummern in der Landschaft versteckt. Ein Druck auf die Taste mit der gleichen Nummer und schon springen zwei Frösche aus ihrem Versteck, und so weiter. Die Nummern sind zwar nicht schwer zu finden, doch das Auffinden fördert Ihre Beobachtungsgabe. Weiterhin werden die Kinder durch diese Methode ermutigt, Nummern auf dem Bildschirm mit denen auf der Tastatur zu vergleichen. Dadurch lernen sie vielleicht sogar die Zahlen.Gut an diesem Artikel ist jedoch, daß die kleinen vor lauter Spaß gar nicht merken werden, daß sie etwas für später lernen.Sobald die Tiere aus ihrem Versteck kommen, betreten sie Goofy`s Wagen, der sie schließlich wieder zum Zoo bringt. Ein Tierzähler über dem Zoowagen zählt jedes Tier sobald es den Wagen betritt. Dadurch sieht der junge Spieler ein weiteres Mal die Zahl und kann sich später vielleicht besser daran erinnern. Um dem Kind das Gefühl zu geben, er/sie habe gerade an diesem Spiel mitgewirkt, schauen die Tiere bei einer weiteren Betätigung der Tastatur aus dem Wagen heraus. Die Graphiken sind bunt, besonders die ansprechende Strandlandschaft und das Cafe im Park, für diejenigen (wie mich), die sich nicht um nörgelnde Bälger kümmern müssen. Daneben gibt es auch eine Vielzahl der verschiedensten Tiere über Stinktiere zu Enten und von Katzen zu Pinguinen. Alle Tiere können auch als solche erkannt werden. Trotzdem gibt es bei der Graphik aber auch dunkle Stellen. So ist etwa Goofy`s und Mickey`s Gesicht pinkfarben. Das bringt mich auf den Gedanken, daß die Graphiken einfach von einem PC übernommen wurden. Vor allem, da das Spiel sowohl als PC-EGA Version, aber auch für den Amiga und C64 erhältlich ist. Teilweise ist die Auflösung für ein ST Spiel zu grob, und hat weniger Farben, als Sie vielleicht erwarten. Was zählt, ist, daß sich die Nummern gut vom Hintergrund abheben. Dadurch ist dieses Spiel schon wert, gekauft zu werden.

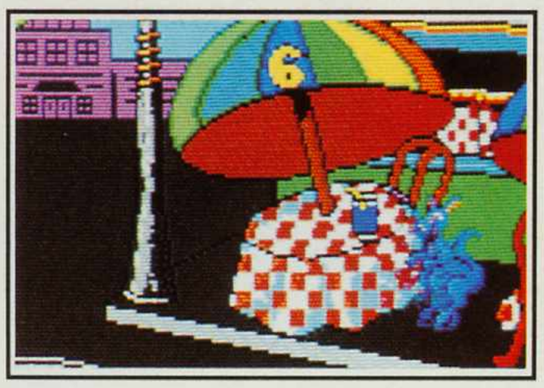
Kerry Culbert

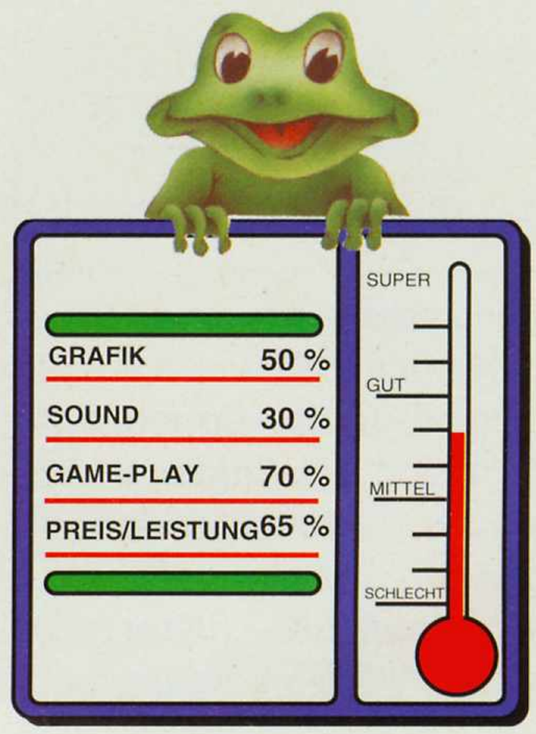


Was uns wohl hier erwartet?



Ein Zoo ohne Tiere! Oh je!





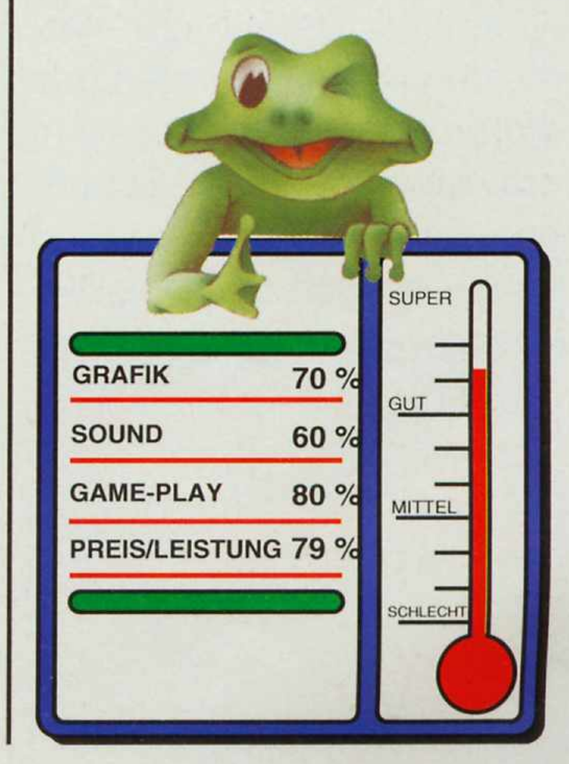
Donald´s Alphabet Chase

Sie sind außer sich vor Zorn. Eben hat dieser Knirps, den man Ihren Bruder (oder Ihre Schwester) nennt, wieder mal auf die Tastatur gepatscht, während Sie gerade dabei waren, den absoluten Highscore Ihres Lieblingsspiels zu brechen.

Haben Sie sich da schon mal gefragt, warum man nicht der Tatsache ins Auge sehen sollte, daß Computer großen wie kleinen Kindern einfach Spaß bereiten, und man deshalb den kleinen Quälgeistern beibringen sollte, die Tastatur nutzbringend zu bearbeiten? Aber erwarten Sie nicht schon zu früh zu viel. Die Fähigkeiten zwei bis fünfjähriger Kinder sind begrenzt. Nur wenn Sie sich das vergegenwärtigen, ist Donald's Alphabet Chase es wert, auf Ihrem Rechner zu laufen. Freche kleine Vokale und Konsonanten sind aus dem Spielzeugkasten von Donald's Neffen ausgebrochen und versuchen den Hund als Haustier Nummer eins abzulösen. (Ohne die stinkenden Knochen wäre Ihre Einkaufstüte ein ganzes Stück leichter.) Donald vermißt Pluto und entschließt sich, alle sich versteckenden Buchstaben aus ihren Löchern rund ums Haus zusammenzusammeln. Dann will er sie in der richtigen alphabetischen Reihenfolge wieder zusammenfügen. Das Gute an diesem Spiel ist, daß es nicht so schnell vorangeht, sondern das Kind zwingt die Tastatur als Lernhilfe zu benutzen, und nicht nur als Mittel zum Zweck. Donald kann nämlich nur farbige Buchstaben finden, die er vorher noch färben muß. Das geschieht, indem das Kind den Buchstaben drückt, der auf der oberen Bildschirmhälfte farblos erscheint. Der farbige Buchstabe versteckt sich dann in einer Tasse oder etwas ähnlichem, und tanzt eine zeitlang herum, bis ihn Donald schnappt und ihn dann hochschmeißt, um oben dem passenden Buchstaben Farbe zu verleihen. Das bedeutet, daß der Spieler den Buchstaben dreimal sieht, und wie mein Psychologe vom Lausanne Institut für Geisteskrankheiten mir am Vortag erzählt hat, ist es um so wahrscheinlicher eine Form im Langzeitgedächtnis abzuspeichern, je öfter man sie sieht. (Ich glaube Sie sind eine tolle Witzfigur auf Parties -Red.) Es kommt noch besser, denn man hat die Chance, den Buchstaben noch ein viertes Mal zu sehen, wenn man die korrekte Taste drückt, dann erscheint er farbig in Donald's Kopf bevor er verschwindet. Hat das Shape seinen Platz im Alphabet neben drei oder vier vorher aufgereihten gefunden, dann zeigt der Rechner sämtliche vorher bereits 'gespielte' Buchstaben. Dies soll dem Kind helfen, sich daran zu erinnern, was bereits erschienen ist. Anscheinend erinnert sich das menschliche Gehirn (meins gehört da auch in etwa dazu) am besten an Formen, die lebendig oder ungewöhnlich sind. Deshalb erreicht dieses Spiel auch den gewünschten Erfolg, denn es ist leicht sich an ein U zu erinnern, das durch einen Gummiring hüpft, oder an ein Z das im Swimming Pool tanzt. Aber nicht nur die Buchstaben sind farbig, sondern auch die Räume, in denen sie sich bewegen sind leuchtend und voller Details. Im Wohnzimmer sind Bilder und ein Sofa, im Badezimmer sieht man gerade ein Schaumbad, die Küche ist mit einem Kühlschrank ausgestattet, wohingegen das Schlafzimmer kleine, niedliche Merkmale hat, wie eine Pinwand oder einen Schrank, aus dem unaufgeräumte Spielsachen herausschauen. Im Vorgarten ist eine Schaukel aus einem Reifen angebracht, und im Garten unter anderem ein Rosenbusch zu sehen. Diese Detailfülle regt dazu an, weiter zu spielen, und wenn Sie es geschafft haben, daß Ihre Geschwister Dinge benennen können, oder sich eine Geschichte zu den bunten Bildern ausdenken, oder einfach Buchstaben auf Papier malen, können Sie endlich mit ernsten Spielen weitermachen. Donald's Bewegungen sind geschmeidig und das Spiel scrollt mit einer Geschwindigkeit, die für Kinder im Alter zwischen zwei und fünf Jahren genau richtig ist, damit sie verstehen was abläuft. Die Soundeffekte sind so gut, wie eben möglich, und das Spiel endet auf lustige Art und Weise. Donald liegt fix und fertig in einem Sessel, während ihn Buchstaben rundherum verschmitzt anstarren. Als Einführung ins Alphabet und in Computertastaturen erreicht Donald's Alphabet Chase seine gesteckten Ziele, und wird Ihnen Ihren kleinen Bruder oder Ihre kleine Schwester für ein oder zwei Stunden vom Hals halten.

Da staunst du, was?! Heute erst aufgeräumt!

Kerry Culbert

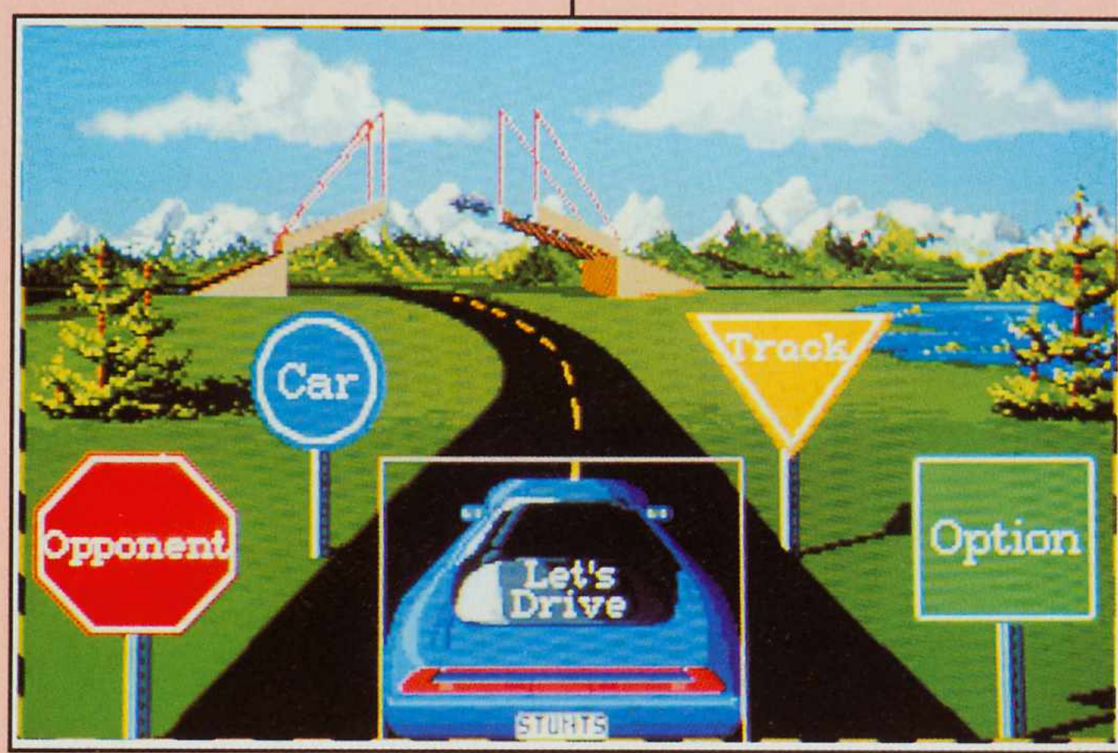


Reviews

4-D SPORTS DRIVING

Glauben Sie es, oder lassen Sie es sein (besser Sie glauben es), daß es sich hier ums Autofahren dreht.

Trotzdem enthält es einen Haufen von Optionen, wie die Auswahl des Gegners, der Piste, des Autos und der Lackfarbe. Des weiteren werden Sie gefragt, ob Sie lieber mit der Tastatur oder dem Joystick steuern möchten. Wie das bei Autorennen so üblich ist, ist auch hier das Ziel, die Strecke schneller zu durchfahren als die Gegner (Heute bin ich echt gut!), und dabei solche Mißgeschicke wie Unfälle, Unfälle und nochmals Unfälle zu vermeiden. Das Abwürgen des Motors möchte ich gar nicht erst erwähnen (Oh Schande). Ach übrigens, man hat sage und schreibe elf Wagen, die von dem 350 km/h Indy March Porsche (Rennwagen), über den 300 km/h Ferrari GTO (Straßenwagen), bis zum 200 km/h schnellen Off-Road Lamborghini LM-002 (mein Auto) reichen. Er ist vielleicht langsam, aber man kann mit ihm die anderen Fahrer von der Straße drängen. Jedes von ihnen hat seine eigenen Fahreigenschaften, und man sollte nicht nur an die Geschwindigkeit denken. Jedes Auto bietet wahlweise Automatik oder Schaltgetriebe und ist in zehn Farben erhältlich. Die Gegner bestehen aus der Uhr, zwei weiblichen und drei männlichen Fahrern. Die Frauen sind schwer zu schlagen, besonders Helen, aber der schwerste Gegner ist Skid Vicious. Und ich sage Ihnen, wenn er wütend ist, dann sprechen Sie besser nicht mit ihm, sondern fegen ihn am besten gleich von der Straße. Jedem Gegner kann jeder Wagen zugeordnet werden. So ist es möglich, jedes Auto gegen jedes andere antreten zu lassen. Daher hüngt der Vorteil mehr oder weniger von dem Können des Gegners ab. Aber das ist noch lange nicht alles. Bei den Autorennspielen ist es zur Zeit 'in' einen eingebauten Track Designer zu beinhal-

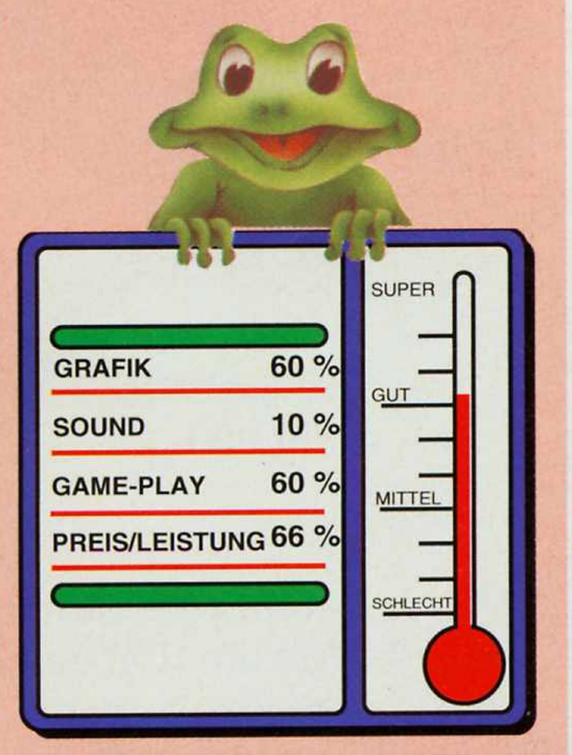


Na dann mal los.

Eine Windmühle - mitten in der Lansdschaft?!

ten, und Sports liegt da voll mit im Trend. Der Track Designer ist nun wirklich das Beste des Spiels. Sie haben eine Vielzahl von möglichen Pistenkombinationen, die aus einfachen Straßenteilen, Dünen, Sprungschanzen und Brücken bestehen. Es gibt außerdem noch die Auswahl von Landschaftsausschnitten, und eine unheimliche Reihe von Stunts, wie Loopings, Sprünge, Slaloms und sogar Korkenziehern, ganz abgesehen von den Schlammpisten, den vereisten Straßen und den Hochstraßen. Wahnsinn! Sie haben ihren Track ausgestattet, Ihr Auto gewählt, den Gegner und seinen Wagen bestimmt? Na dann los. Bleibt noch die Wahl zwischen Maus, Tastatur und Joystick, und mit allen läßt sich gut spielen. Die persönlichen Vorzüge müssen entscheiden. Man kann noch den Blickwinkel verändern, entweder aus dem Autoinnern heraus (und das ist für jedes Auto verschieden) oder von außen über den Wagen hinweg , oder von jeder der verschiedenen Kamaras, die an der Piste stehen, heraus. Sie fahren also los, und bumms! Es tut mir leid, aber Sie brauchen eine Menge Spielerfahrung, um den begehrten ersten Platz zu ergattern. Bleibt noch die Möglichkeit, einen exakten geraden Kurs zu konstruieren, sich das schnellste und dem Gegner das langsamste Auto auszuwühlen. Auf diese Art sollten Sie es dann schon schaffen, außer Sie haben einen 8Mhz PC. Sie benötigen bedauerlicherweise mindestens einen 286er oder eben einen 386er, sonst ist das Spiel nicht spielbar.

Mark Ulyatt



THE BEST GAMES:

Sommer-%-Preise nur vom 1.7.-1.9.

Sehr kleine Anzeigen - aber ganz groß im Versand !

Lieber Computer-Spieler,
das ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was im Handel ist.
Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen !

Disc only:	64D	AM	ST	PC
Amiga500 Erweiterung auf 1MB:		119		
Die gute Soundblaster Card PC				199
10-Spiele-Wunderwelt	129	219	219	219
3-DConstruction Kit #	74	126	126	126
Antares #		66	66	74
Arborea Chrystals		62	62	62
Bane of Cosmic Forces #		94		94
Billy the Kid #		61	61	70
Brat #		70	70	70
Broken King #		65	65	65
Cohort		76	78	
Course Azure Bds. ◊ #	62	74	74	74
Cruise for Corps		62	62	74
Death Knights Krynn ◊	62			74
Drachen von Laas #		62	62	62
Epic Goldrunner 3D #		65	65	78
B. Elliots NasCar Race #		82		82
Eye of Beholder ◊ #		77		74
Flight of Intruder #		78	78	91
Galleons of Glory				83
Gates of Dawn - Fate		70	70	78
Gods #		62	62	70
Jules Verne: Space 1889 ◊		82	82	82
Keys of Maramon ◊ #	42	70		78
Kings Quest 5 ◊ #		104		104
Lemmings #		62	60	86
LHX Attack Chopp. #		96	96	96
Magic Candle #	47			78
Mega Traveller #		73	73	85
MegaLoMania #		78	78	78
Midwinter 2 Flames #		78	78	82
Mig-29 Fulcrum #		86	86	86
Moonshine Racer #		65	65	70
Nam 1965-1975 ◊ #		70	70	86
Panza Kickboxing #		78	78	78
PGA Tour Golf #		63	63	74
Powermonger #		75	75	78
Project Prometheus #		77	77	77
Railroad Tycoon #		86	86	95
Ret. of Medusa (KM2)	43	70	70	
Robozone #	40	70	70	70
Sect. Monkey Island 2 ◊		78	78	94
Shadow Dancer		62	62	
Shadow Sorcerer #		82	82	82
Silent Service 2 #		78		88
Skills & Crossbones #	36	70	70	70
Spirit of Adventure #	39	66	66	74
Spirit of Excalibur #		74	74	82
Summer Camp	39	62	62	
Super Monaco GP	39	62	62	
Technopolis #		70	70	70
The Famous Five Adv. #	42	70	70	70
Toki	47	65	65	
Turrican 2 Final Fight	39	62	62	
TV Sports Roller babes #		78		78
Ultima 6 #	65	83	83	82
Wing Commander #		82		82

* * * * und alle anderen aktuellen Spiele * * * *

Einige Spiele der Anzeige sind erst angekündigt, -
------ bitte jetzt schon mal RESERVIEREN ! ------
Fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Liste für
Ihr Gerät an: **C64 / Amiga / Atari ST / PC.**
Ältere Listen / Inserate sind damitersetzt: 17.5.91
--- Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten. ---
Preise **nur** für Lieferungen in der o.g. Zeit gültig.

100% FUNTASTIC ComputerWare

1. **Die Auswahl komplett -**
2. **Jeder Preis o.k. -**
3. **Und der Service super.**

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefon-Bestellungen **Mo - Fr live**
von **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr.
Telefon-Bestellungen abends & weekend.

Wir beliefern Sie schnellstens
per Post und per Nachnahme (+ DM 8.-)
gerne auch ins Ausland (-14%MWSt. + 16.-)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.

FAX

24h

COMPETITION PRO STAR DM 34.95

Ext. 3,5" LAUFWERK	DM 175.-
Ext. 5.25" LAUFWERK	DM 189.-
Speichererw. 512k/Uhr	DM 99.-
elect. Bootselector	DM 45.-
Kickstart 1.3 ROM	DM 54.-
Kickstart Umschalter	DM 49.-

4-D Sports Boxing	81.00	Pang	68.00
Alcatraz	68.00	Panza Kickboxing	81.00
Antares	69.00	Populus	65.00
Billy the Kid	63.00	Powermonger	81.00
Blue Max War Ace	89.00	Project Prometheus	80.00
Car Vup	68.00	Predator 2	73.00
Celica GT Ralley	65.00	Railroad Tycoon	87.00
Crown	61.00	Rat Pack	73.00
Cruise for Corps	65.00	Red Phoenix	85.00
Das BOOT	90.00	Rubicon	73.00
Duck Tales	73.00	Secret Silver Blades	81.00
Elvira	81.00	SimEarth	99.00
Epic	68.00	Spirit of Excalibur	73.00
Eye of Beholder	97.00	Team Yankee	77.00
Godfather	73.00	The Light Corridor	61.00
Great Courts 2	73.00	Total Recall	68.00
Hard Driving 2	63.00	Turrican 2	65.00
Indy 500 Race	73.00	Wing Commander	85.00
LEMMINGS	69.00	Wolfpack	85.00
Loopz	53.00	X-Out	65.00
MIG-29 FULCRUM	89.00	Z-Out	65.00
Nitro	65.00	Zarathustra	73.00

GAME BOY 159.-

HOBBY Tec Telefon-Hotline Mz 06131-238002

Hallo Spielefreak...
das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment. Wir bekommen alles, was neu auf den Markt kommt, als erste... Sie auch, wenn Sie rechtzeitig bestellen...

Wir liefern per POST !!!
Versandkosten:
NACHNAHME DM 8.-
VORAUSKASSE DM 4.-
Preisänderungen, Irrtümer und Teillieferung vorbehalten !
Drucklegung: 22.05.1991

BUDGET Software

Defender of the crown
Mirrorsoft
Amiga/ST

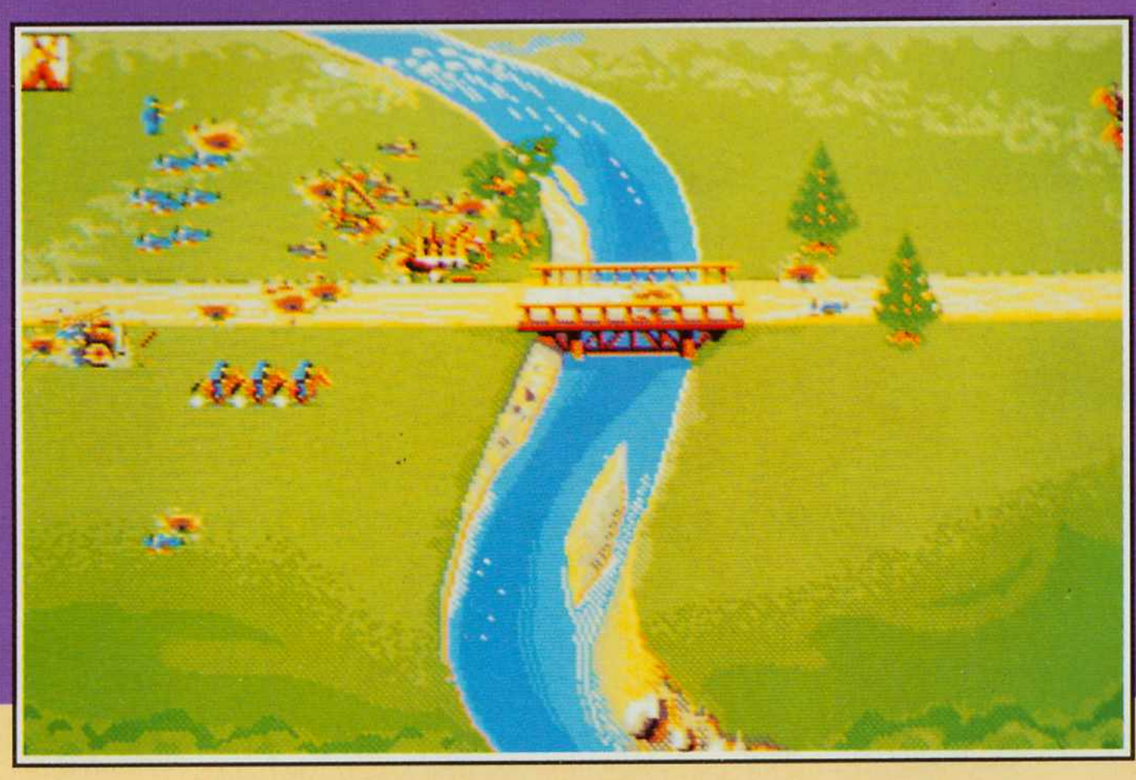
Vollziehen Sie doch die Geschichte des vormaligen Großbritanniens nach, indem Sie dieses sächsische Strategiespiel spielen.
Viele Spiele dieser Art erscheinen monatlich zu hohen Preisen, aber diese Veröffentlichung ist zu einem vernünftigen Preis zu haben, und ist trotzdem besser als die meisten der anderen Nachdem Sie einen der sechs Spielfiguren ausgesucht haben, können Sie mit den Schlachten beginnen. Sie werden dann mit einer Landkarte Großbritanniens begrüßt und von einem Netz Pull-Down Menüs. Das Hauptmenü bietet Turnier, Eroberung, Burg ausrauben und Armeeaufbau. Die Turnier Option beinhaltet einen Turnierkampf, der für Land oder Ruhm gegen jeden anderen Spieler ausgetragen werden kann. Alles was Sie tun müssen, ist die Lanze so zu manövrieren, daß Sie damit die Mitte des gegnerischen Schilds treffen. Sie sehen alles vom Pferd aus, wobei der Feind direkt auf Sie zu reitet. Wenn Sie eine Burg ausrauben, können Sie das Schwert Ihres mittelalterlichen Helden bewegen, während er auf die wild fechtenden Burgwächter losgeht. Man benötigt hierzu keine Technik, denn ob Sie die Wächter schlagen, hängt nur davon ab, wie schnell Sie den Mausknopf drücken können. Obwohl es vorkommen kann, daß sie danach die Einzelteile Ihrer Maus wieder zusammenfügen müssen, so macht dieser Spielabschnitt doch besonders viel Spaß. Die Option Eroberung macht es nötig, einige der Soldaten, die auf Ihrer Burg stationiert sind, zur mobilen Armee zu stecken. Dann können Sie es schaffen, ein Gebiet pro Ausrücken zu erobern. Falls auf dem Gebiet, welches Sie angreifen, bereits eine Armee eines anderen Anführers stationiert ist, haben Sie die Möglichkeit zwischen Rückzug, Angriff mit dem Schwert, oder einer wilden Schlacht zu wählen. Geld verdient man, indem man Territorien erobert, denn jedes Land bringt einen Ertrag, den man, solange man es besitzt, bei jedem Durchgang erhält. Wenn Sie genug Geld haben, dann können Sie Soldaten, Ritter, Katapulte und Burgen käuflich erwerben. Obwohl Defender Of The Crown schon ziemlich alt ist, so beweist es doch Spitzenqualität, trotz des geringen Anschaffungspreises. Fun Rating 95%

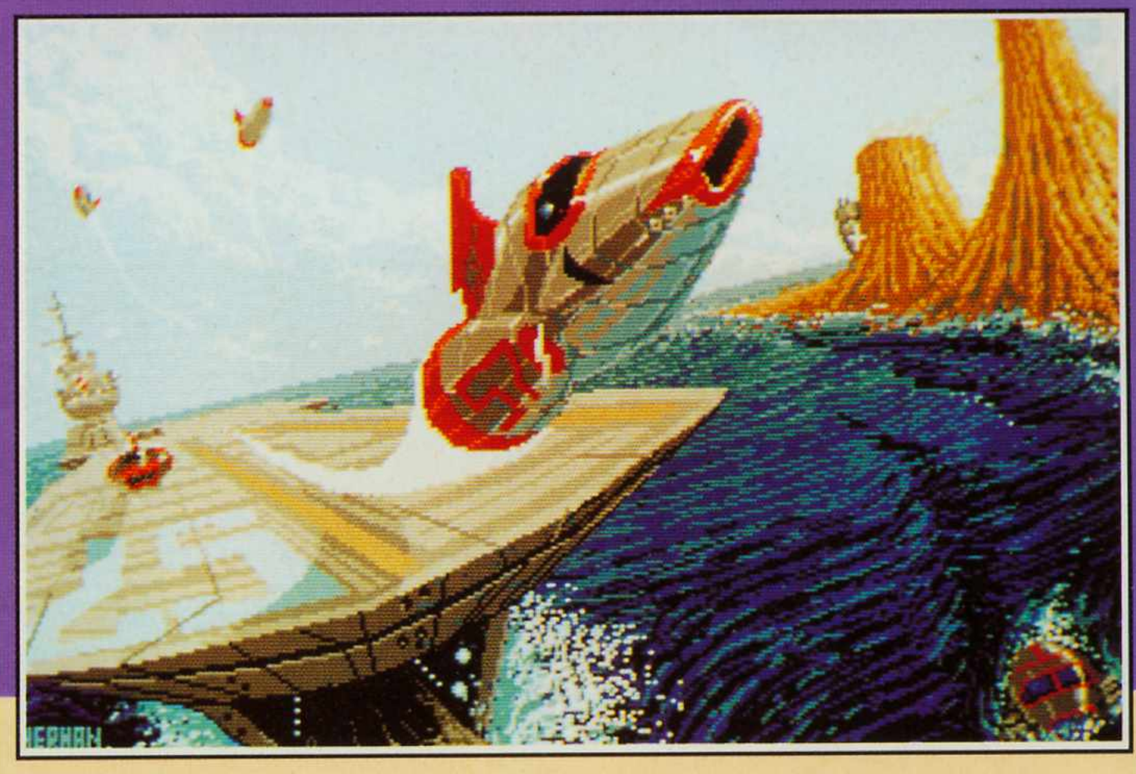
Kult
Action Sixteen
Amiga/ST

Sie haben eine Stunde Zeit um fünf vergammelte Schädel zu plazieren, und damit den Status eines Divo zu erlangen.
Um dies zu schaffen, besitzen Sie einen Satz Psi Fähigkeiten. Da wären Solar Augen, mit denen Sie im Dunkeln sehen können, klebrige Finger, die verhindern, daß Sie fallen, wenn Sie versuchen Wände hochzuklettern, und noch der Gedankenleser, der Ihnen zeigt, was in den Köpfen der anderen Spielfiguren vorgeht. Sie müssen dazu nur die betreffenden Figuren anklicken. Weitere Psi Fähigkeiten erhalten Sie, wenn Sie entsprechende Icons mit der Maus anwählen. Grundsätzlich geht es darum, mit Hilfe der Icons den besten Fluchtweg herauszubekommen. Kult kann man nicht weiterempfehlen, denn trotz seines übertriebenen Namens, hat Kult nichts außer magerer Grafik, Sound und schlechter Spielbarkeit zu bieten. Definitiv kein Kultspiel. Fun Rating:54%

North & South
Action Sixteen
Amiga/ST

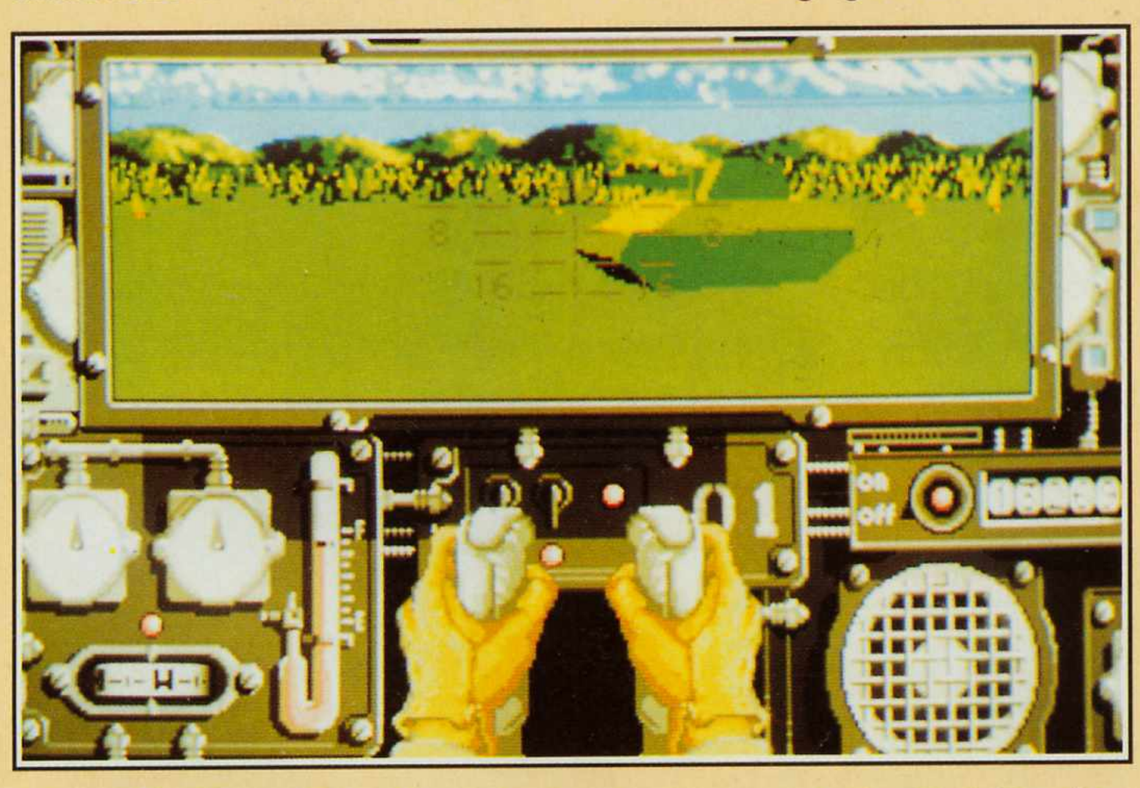
Wer hat gesagt, daß Strategiespiele nicht lustig sein können?
Selbst derjenige, der Stra-





tegie verachtet, könnte das nicht von North & South behaupten, denn es ist eins der interessantesten Spiele, die in den Low-Budget Spielemarkt auf lange Zeit eingeschlagen sind. Zu Spielanfang werden Sie vor die Wahl gestellt, ob Sie ein Yankee oder lieber ein Südstaatler sein möchten. Die Seite, die Sie ablehnen wird automatisch vom Computer übernommen, es sei denn, Sie spielen zu zweit. Der Bürgerkrieg bricht aus. Sie und Ihr Gegner werden von einem Haufen Cowboys repräsentiert, von denen jeder auf seinem eigenen Territorium steht. Jene können so viele neutrale Gebiete erobern wie sie wollen, ohne daß Ihre Truppen den kleinsten Kratzer abbekommen. Geraten die Cowboys jedoch an die Gegner, so ändert sich die Situation drastisch. Nun ist die Hölle los, wenn es um die Bewegung von Kanonen, Soldaten und der Kavalerie geht, die auf dem Bildschirm um ihr Leben kämpfen. Außer natürlich, wenn eine der Parteien nicht diesen Schritt wagt und lieber den Rückzug antritt. Das Problem bei der Schlacht gegen den Computer ist, daß der Rechner all seine Einheiten auf einmal dirigieren kann, Sie aber nur eine lenken können. Spielen Sie zu zweit, so ist das Spiel wieder ausgeglichen und fair, so wie es eigentlich sein sollte. North & South hat noch mehr Features, wenn Sie sich im Landkarten Modus befinden, nehmen wir als Beispiel die Regenwolke, die über den Bildschirm schwebt. Stoppt diese Wolke über Ihrem Gebiet, so müssen Sie eine Runde aussetzen. North & South bläst frischen Wind in das Genre der langweiligen Strategiespiele.

Fun Rating:88%



Sherman M4
Action Sixteen
Amiga

Übernehmen Sie doch mal die Kontrolle eines Sherman M4 Panzers auf den dreidimensionalen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs.

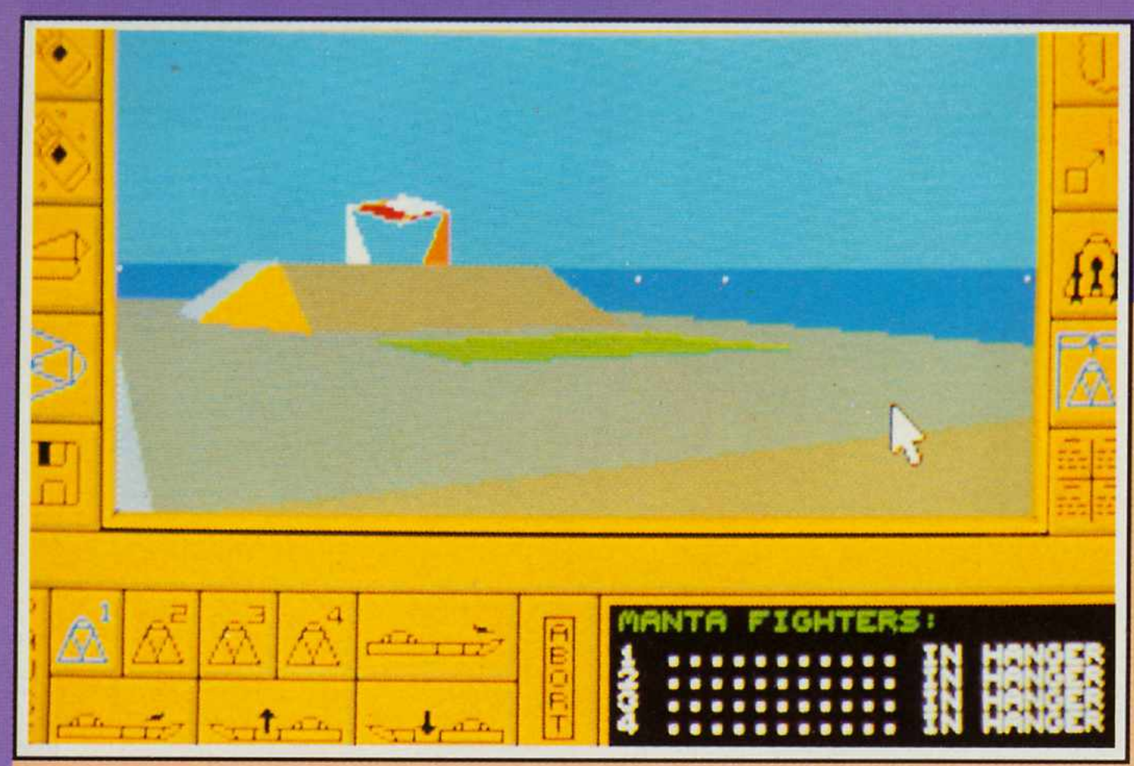
Am Anfang müssen Sie den Schwierigkeitsgrad wählen und die Mission aussuchen, mit der Sie beginnen möchten. Die leichteste der drei Missionen ist der Normandie-Feldzug. Haben Sie sich erst einmal für einen der drei Aufträge entschieden, dann müssen Sie auswählen, welchen Panzer oder Jeep Sie bevorzugen. Außerdem wird von Ihnen verlangt, daß Sie die Zielgebiete der anderen fünf Fahrzeuge, die vom Rechner selbständig gesteuert werden, eingeben. Bei Beginn des Spiels sehen Sie durch ein kleines Fenster des Panzers hinaus, aber wenn Sie es wagen, können Sie die Luke öffnen und Ihren Kopf hinausstrecken, um mehr zu sehen. Das Problem bei diesem Blickwinkel besteht darin, daß Sie außerhalb des Panzers keine Visiervorrichtung haben, und so alle Schüsse ihr Ziel verfehlen. Die Grundidee des Spiels ist es, alle Fahrzeuge der Deutschen zu vernichten, und dann ihre Stützpunkte zu erobern. Dies erreichen Sie, indem Sie mit Ihrem Panzer die Flagge, die sich in jeder x-beliebigen deutschen Stellung befindet, berühren. Die Deutschlandfahne wandelt sich dann in Ihre Flagge um. Wenn Sie allerdings all Ihre Panzer zu einem deutschen Stützpunkt kommandieren, dann werden die Deutschen die Ihren angreifen. Daher ist es klüger, einige Panzer zur Absicherung zurückzuhalten. Die computergesteuerten Panzer ziehen mutig in die Schlacht, egal wie groß die Überlegenheit des Feindes auch sein mag, und ich finde, sie erledigen ihre Aufgabe besser als ich, so daß ich sie gern losschicke. Die Grafik von Sherman M4 setzt sich aus gefüllten Vielecken zusammen, die sich mit ziemlich hoher Geschwindigkeit bewegen. Wir hatten Sherman M4 mal zum vollen Preis empfohlen in unserem neulich erschienenen Artikel über Panzer. Jetzt ist es für nur ca. 25 DM zu haben. Holen auch Sie sich Ihre Kopie.

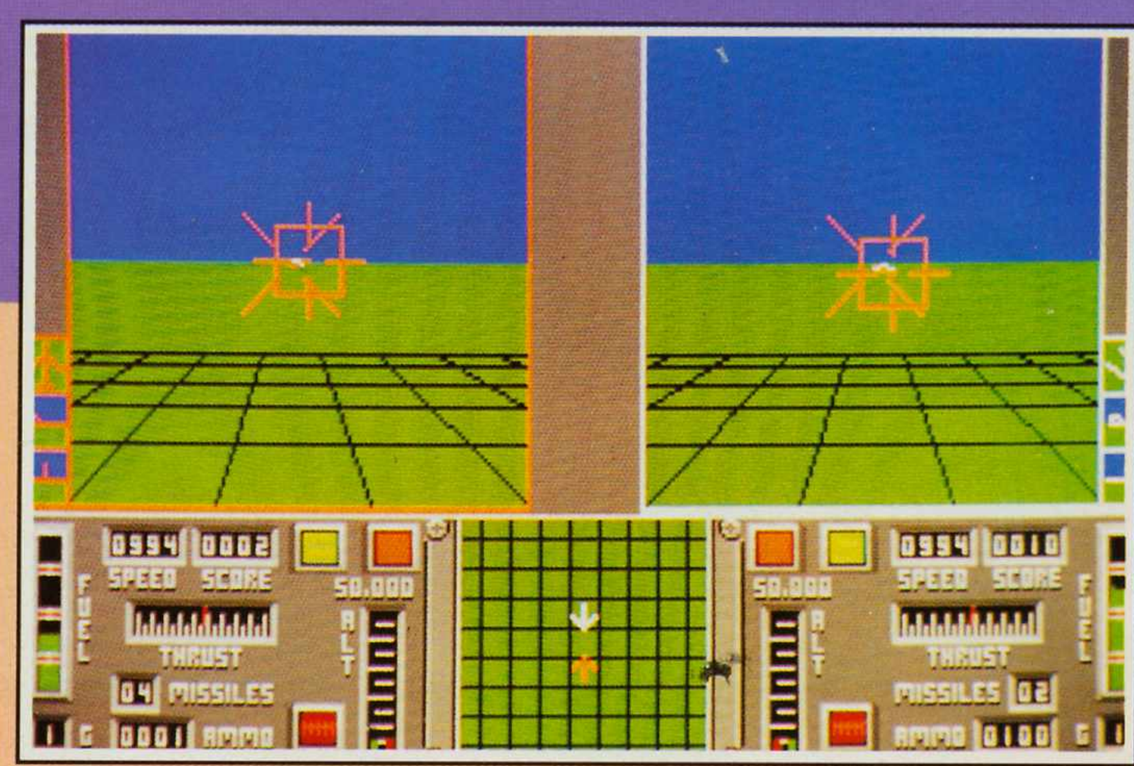
Fun Rating:90%

Carrier Command
Mirror Image
Amiga/ST

Eine vulkanische Inselgruppe ist aus dem Meer sechstausend Jahre früher als vorausgesagt aufgetaucht.

Wegen der schlimmen Energiekrise hat die Regierung beschlossen, diese Inseln zu verschließen, um mit ihnen Energie zu gewinnen. Unglücklicherweise wurde das Schiff, welches diese gefährliche Aufgabe vorbereiten soll, von einem bösartigen Programmierer umprogrammiert. Nun ist





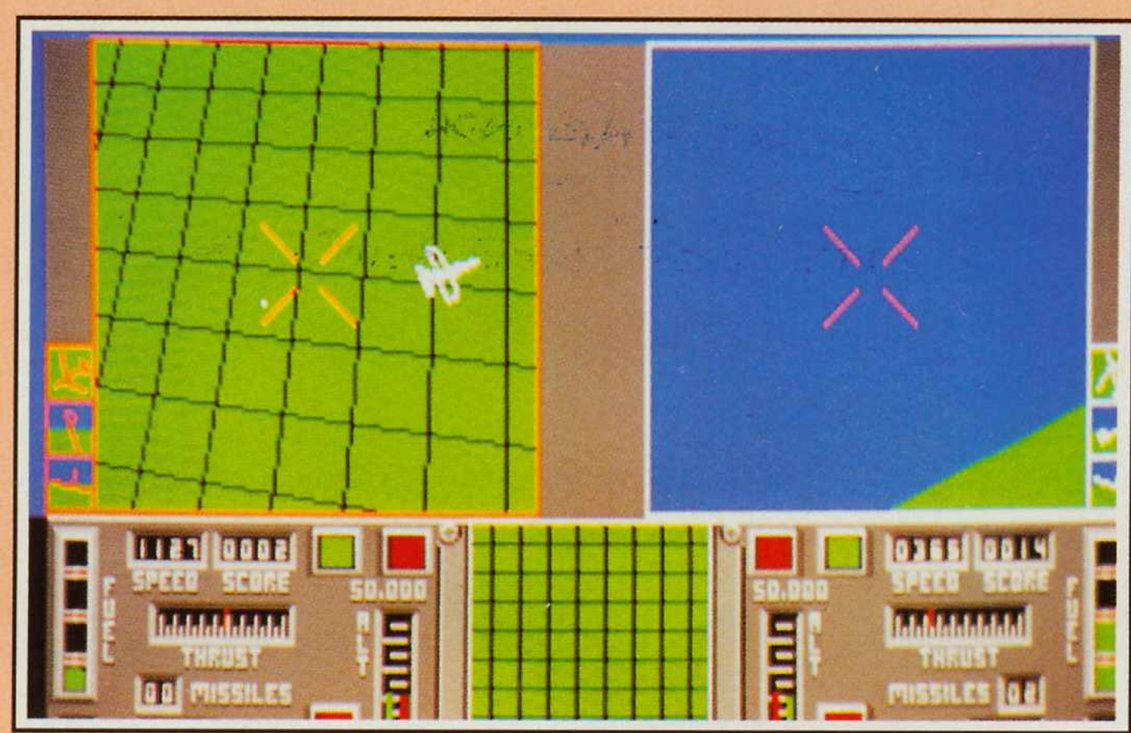
das Schiff auf seinem Weg, die Inseln zu besetzen und zu verhindern, daß sie verschlossen und abgedichtet werden. Dies Problem könnte leicht mit einer Summe von 45 Milliarden Mark gelöst werden, aber die Regierung ist weise und heuert Sie an, die Inseln von den umprogrammierten Droiden zu säubern, anstatt die Verluste auf die Steuern abzuwälzen. Um Ihre Aufgabe zu bestehen, wurden Sie großzügig mit einer Vielzahl von Fahrzeugen ausgestattet. Unter ihnen sind auch Attrappen, die nur der Defensive dienen. Man sollte sie um das Transportschiff herum aufstellen, damit die Raketen, die auf das Schiff gerichtet sind, glauben, sie hätten es versenkt. Die AVV's sind auch Fahrzeuge, die von Bord des Trägers starten können. Sie sind eine Art Amphibienpanzer, die man vom Mutterschiff aus steuern kann. Es ist möglich, sie mit verschiedenen Raketen zu bestücken, und ihr Ziel ist es die Stärke des Gegners zu schwächen. Der Manta spielt fast die gleiche Rolle beim Angriff, wie die AVV's, nur daß es sich hierbei um ein Flugzeug handelt, er daher also weniger anfällig ist für Schäden durch gegnerische Gegenwehr. Carrier Command ist ein durchschnittliches Simulationsspiel, das recht kompliziert und auch heute noch vom Technischen her erstaunlich ist. Eine gute Low-Budget Veröffentlichung, die ihr Geld wirklich wert ist, wenn Sie Simulationen bevorzugen.

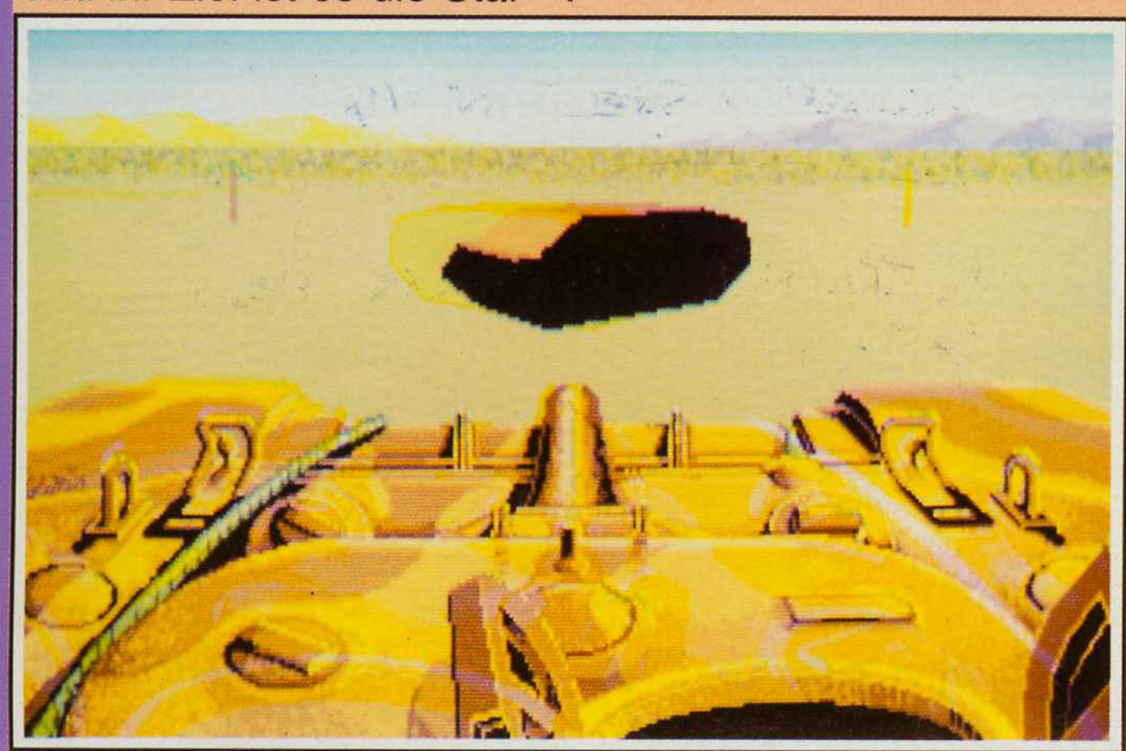
FUN RATING: 76%

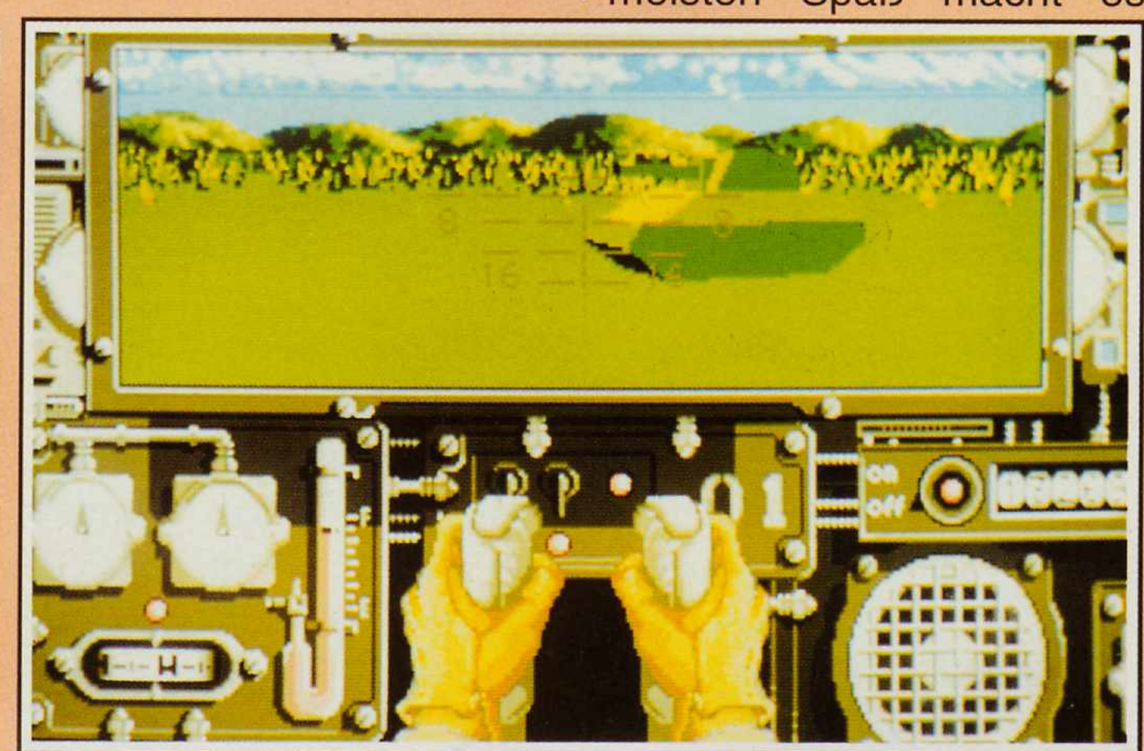
Skychase
Mirror Image
Amiga

Die Niedrigbudgetspalte ist diesen Monat voll von komplizierten Simulationsspielen.

Skychase fällt da ein wenig aus dem Rahmen, denn es ist einfach sehr lustig. Es handelt sich um einen Flugsimulator, ohne die üblichen Features wie Beschleunigung, verschiedene Waffen, Benzin, komplizierte Missionen und Landungen. Sie sollen nur ein Flugzeug abschießen, daß entweder vom Computer oder vom Mitspieler gesteuert wird. Die Computervariante ist in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt, von leicht bis Fliegerass. Sie müssen lediglich Ihr Flugzeug durch die karierte öde Landschaft manövrieren und versuchen, Ihren Gegner ins Visier zu bekommen. Haben Sie Ihre eine Rakete schon verschossen, so schaltet das Flugzeug auf Kugeln um. Sie müssen den Gegner viermal abschießen, und schon haben Sie gewonnen. Die Grafik der Flugzeuge ist, wie bei den meisten Simulationen, aus Linien zusammengesetzt. Leider sind die Lücken zwischen den Linien nicht ausgefüllt, so daß man sich mit einer technischen Zeichnung begnügen muß, bei der man auch sieht, was sich hinter dem Flugzeug abspielt. Skychase ist ein einfaches, aber doch lustiges Spiel. Am meisten Spaß macht es







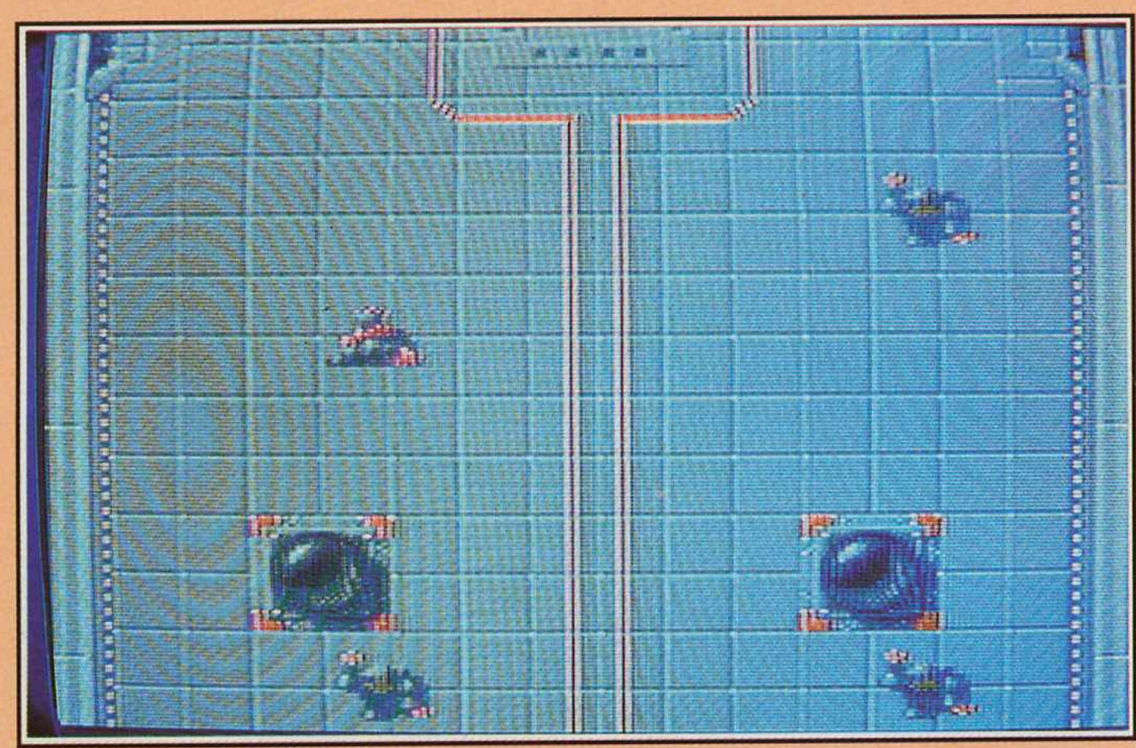
aber immer noch, es zusammen mit einem Freund zu spielen, denn es ist faszinierend einen Freund vom Himmel zu holen. SkyChase ist definitiv nicht für Simulator-Freaks gedacht.
FUN RATING: 67 %

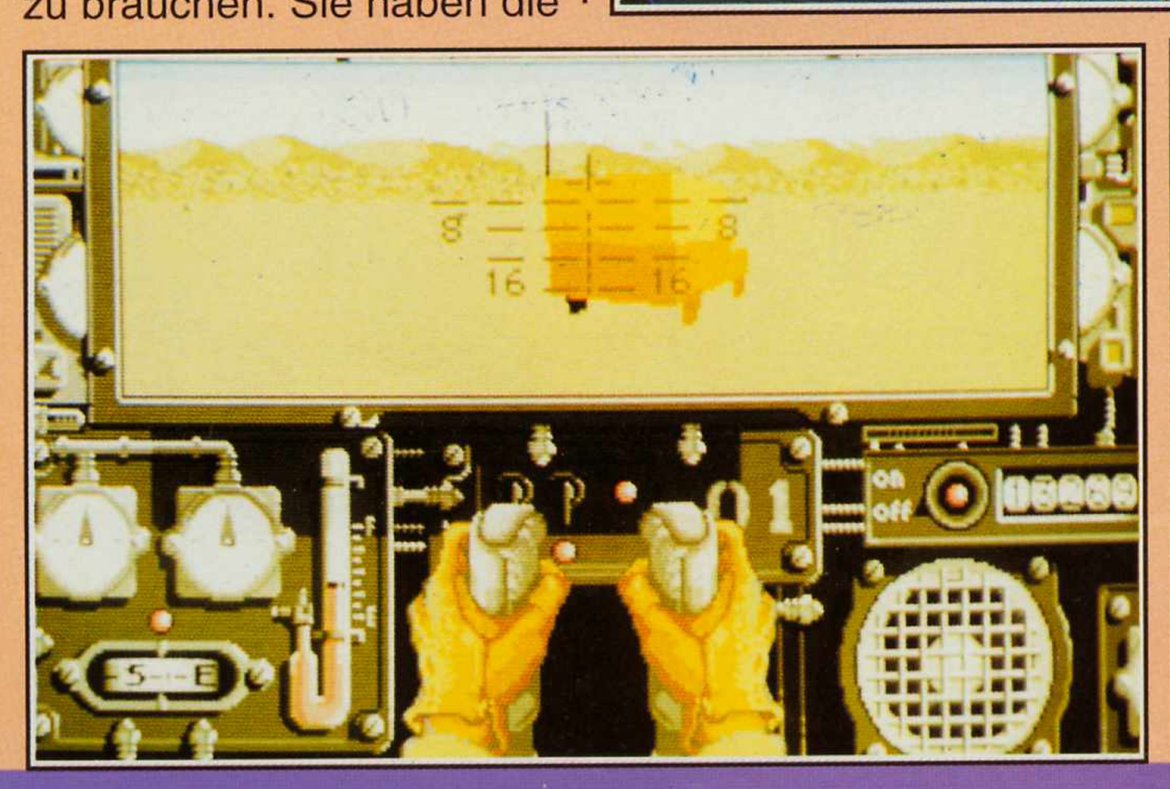
Armada
Arc. Battlescapes
Amiga

Hätten Sie es befürwortet, daß Großbritannien eine spanische Kolonie wird?
Hier ist die Gelegenheit, die Geschichte neu zu schreiben, indem Sie entweder die spanische Armada kommandieren, oder die britische Küste mit einem Schiff unter britischer Flagge verteidigen. Haben Sie sich Ihre Nationalität herausgesucht, so beginnt die ernste Schlacht. Sie haben nur fünf Tage Zeit um Ihrer Seite zum Sieg zu verhelfen. Dabei handelt es sich natürlich nicht um Echtzeit, obwohl ich nicht überrascht wäre, wenn Sie solange dazu brauchen. Sie haben die direkte Kontrolle über Ihr Schiff, und können den anderen Schiffen Ihrer Flotte Befehle geben, wie zum Beispiel die Kanonen abzufeuern, eine Neunerformation zu bilden, volle Segel zu setzen, Schlachtsegel zu hissen, und so weiter. Am leichtesten ist es, die Formation beizubehalten, sonst müssen Sie zu viele Befehle geben, und wissen am Ende nicht mehr, wohin Sie Ihre Schiffe manövriert haben. Ich muß sagen, daß Armada ein ziemlich langweiliges Simulationsspiel ist, da es mich nicht unbedingt lange gereizt hat, weiter zu spielen. Wenn Sie jedoch ein großes Interesse für die spanische Armada hegen, dann sollten Sie es sich zulegen.
FUN RATING: 65%

Speedball
Image Works
ST

Hatten Sie jemals das dringende Bedürfnis, wie ein Geistesgestörter hinter einem Ball herzujagen, und dabei eine stählerne Rüstung mit kleinen Spitzen zu tragen?
Also, ich noch nie, aber vielleicht Sie? Dann ist Speedball wie gemacht für Sie. Speedball ist eine Kreuzung aus American Football, Rugby und Hallenfußball. Sie haben die Kontrolle über eine Mannschaft und können entweder im League oder Knock Out System spielen. Haben Sie sich für eines entschieden, so finden Sie sich, aus der Luftperspektive gesehen, kurz darauf auf einem Spielfeld wieder, das von hohen Mauern umgeben ist, damit der Ball im Feld bleibt. Eine riesige Kugel mit einer Öffnung beginnt zu rotieren und dann schleudert sie einen kleinen Ball in eine zufällige Richtung. Das Spiel hat angefangen. Sie müssen nun wie ein Irrer zum Ball stürmen, und wenn Sie Ihn vor dem Gegner erreichen, dann sollten Sie mit ihm aufs gegnerische Tor zurennen und schießen. Sie steuern immer den Spieler Ihrer Mannschaft, der am nächsten am Ball ist, und mit weißen Ecken umgeben ist. Die Computermannschaften haben alle unterschiedliche Fähigkeiten, von denen einige nur sehr schwer zu schlagen sind. Da ist dann noch die Möglichkeit zu zweit zu spielen, für diejenigen, die bei dem hohen Tempo nicht mitkommen, denn selbst das dümmste Computer-Team ist unheimlich schnell. Bonuspunkte findet man überall, die die Zeit, die Geschwindigkeit des Gegners, die Joysticksteuerung und andere seltsame Dinge beeinflussen. Selbst Geld liegt herum, mit dem man die unterschiedlichsten Leute bestechen kann, wie den Zeitnehmer, den Schiedsrichter und sogar die Veranstalter. Speedball ist ein interessantes Spiel mit aufregendem Spielverlauf, solider Grafik, aber einem verdammt schlechten Sound.
FUN RATING: 79%





Unter der Lupe

A-10 TANKK

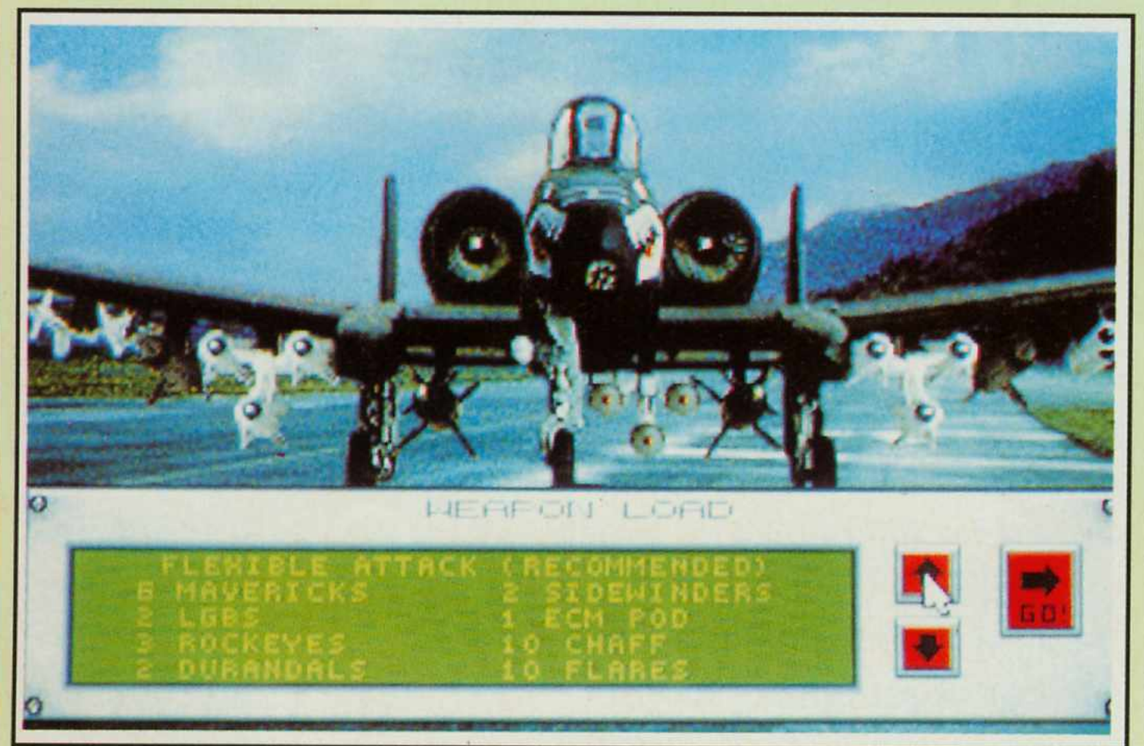
Nach einer langen und gewalttätigen Diskussion mit dem Red. (unter Verwendung der oft mißbrauchten Kettensäge, einer Axt und einem Haufen von Fesseln) wurde nun entschieden, daß ich nun doch ganz regulär die "Unter der Lupe"-Seite schreiben darf.

Hier bin ich nun wieder und kämpfe auf der Seite der Freiheit, Demokratie und des American Way Of Life (Ich sagte dem Red. gleich vorneweg, daß ich Amerikaner hassen würde, aber wenn er darauf besteht, dann ...). 'Der Name ist Cord, Commander Cord', aber Sie können ihn 'Sir' nennen. Was es auch immer sein mag, egal ob zu Lande oder in der Luft, er putzt es weg (er ist halt ein mieser Ami). Ob Russen, Iraker oder was zur Hölle sie auch sein mögen, er legt sie sowieso alle um! Nun aber genug mit dem Geschwafel, ich bin hier, um Ihnen zu erzählen, wie man den Feind zu schlagen hat, den Tag rettet und A-10 Ehrenabzeichen sammelt. Jetzt kommt sie die Kurzbeschreibung für den Sieg. Sämtliche sechs Missionen (einschließlich des Trainings) haben mehrere Punkte gemeinsam.

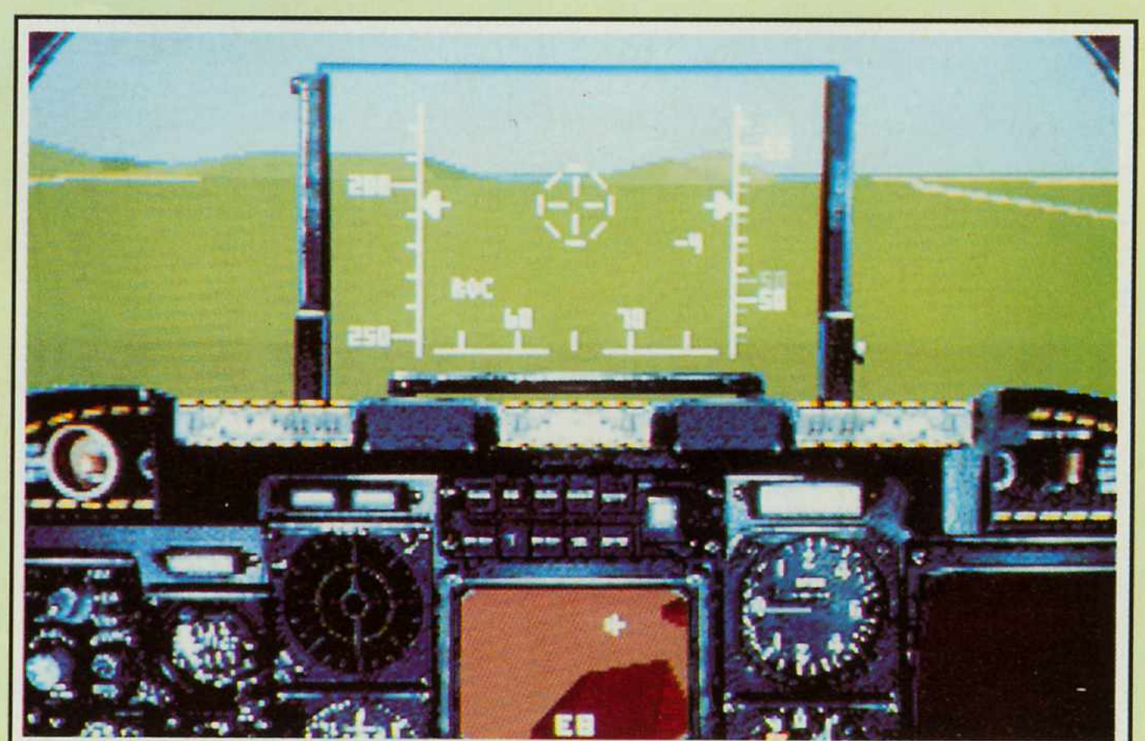
Mal ganz abgesehen von den offensichtlichen Sachen, wie etwa dem Zusammenstoßen mit Bergen und zu tiefem Fliegen, sind vier grundlegende Punkte zu beachten. Erstens sollten Sie sich vergewissern, daß es sich bei Ihrem Ziel wirklich um einen Feind handelt (Kommentar ist glaube ich überflüssig), zweitens, nähern Sie sich Ihren Zielen langsam und mit vernünftiger Höhe, drittens, lassen Sie es leicht, gelassen und cool angehen. Viertens, sollten Sie das Flugzeug durchstarten, dann nehmen Sie sich viel Platz um zu wenden - enge Kurven sind auch möglich, bei denen die Tragflächen senkrecht stehen, oder Sie drehen einen Halblooping und eine halbe Rolle, aber dann neigen Sie wieder dazu durchstarten zu müssen.

Natürlich gibt es auch einen einfachen Schwierigkeitsgrad, bei dem Sie eine unbesiegbare A-10 fliegen, aber selbst wenn Sie nicht abgeschossen werden, können Sie trotzdem scheitern, denn normalerweise ist ein Zeitlimit eingebaut. Überspringen wir die Trainingsmission (können Sie überhaupt geradeaus fliegen und gleichzeitig den Feuerknopf drücken?), so gelangen wir zu 'The City'. Die Stadt heil zu erreichen, ist leicht. Fliegen Sie einfach SE (Süd-Ost), und machen Sie einen weiten Bogen um die SAM Stellungen. Dann weiter zum ersten Ziel. Da haben wir schon zum ersten Mal das Problem, die Zielgebäude unter vielen zu identifizieren. Haben Sie sie aufgespürt, dann werden sie mit zwei LGB's ausgelöscht. Ich persönlich werfe aber lieber ein paar Rockeyes ab.

Es ist echt erstaunlich, wie viele Zivilpersonen man damit um die Ecke bringt. Gleich danach geht's weiter zum zweiten Ziel, ein paar Mavericks oder Rockeyes auf bewaffnete Truppen abwerfen, während Sie über sie hinwegfliegen. Wieder ein Stück vom Kuchen erwischt! Für 'Bridge Busting' benötigt man ein we-



Betanken, bewaffnen...



... und auf in den Kampf.

ILLER

nig Timing und Geschicklichkeit. Die erste Station ist ein Kampfhubschrauber, den man mit einem Schlag vernichtet. Dadurch schützt man den Nachschubkonvoi. Jetzt aber los zu der Brücke im Norden, um dort die BRDM Panzerzerstörer aufzuhalten, bevor sie die Panzer Ihrer Freunde zerlegen. Der nächste Halt wird an der südlichen Brücke gemacht, um dort den Panzerlinien den Garaus zu machen. Haben Sie die Bodentruppen gerettet, dann müssen Sie jeweils eine Bombe auf die Brücken Alpha und Bravo werfen, wobei es vorkommen kann, daß Sie aus versehen Ihren eigenen Panzerlinien, die sich noch auf der falschen Seite des Flusses befinden, den Weg abschneiden.

Endlich können Sie nun zum Tee heimfliegen. 'Mother Hen' macht echt Spaß, aber Sie müssen richtig mit der Avenger Kanone umgehen, und immer daran denken, Cluster Bomben auf die BRDMs zu werfen. Was hier zählt, ist Geschwindigkeit und Gründlichkeit. Sie können es sich nicht erlauben, den Feind ein zweites Mal zu attackieren, sonst verlieren Sie zuviel Zeit. Daher erhalten Sie eine Abfuhr von Cord, wenn dadurch all Ihre verbündeten Panzer ausgelöscht werden. Denn ohne Panzer werden Sie an den SAM Stätten Spießruten laufen müssen. Die Panzerverbände im Norden sollten zuerst ins Visier genommen werden, wobei man Rockeyes verwenden sollte, um die Sache schnell hinter sich zu bringen. Dadurch hat man genug Zeit, die Panzer im Süden zu erreichen. Danach können Sie die Gegner kreuz und quer abschießen, so wie sie eben auftauchen. Dann lassen Sie noch das feindliche Versorgungslager in die Luft gehen, nachdem die alliierten Panzer, die Sie hoffentlich gerettet haben, die unter SAM-Herrschaft stehenden Orte erobert haben.

Und jetzt zu 'Wingman'. Sie müssen sich nur darauf konzentrieren, daß Sie Stokes verfolgen müssen. Unheimlich langweilig. Wenn Sie einen sehen, dann erschießen Sie ihn. Allerdings können Sie sich die Langeweile vertreiben, indem Sie Stokes als lebende Zielscheibe nehmen, und dadurch ein bißchen Kanonenpraxis bekommen.

'Tank Killer' ist eine richtige Entenjagd. Nieten Sie den Feind um, bevor er wegrennen kann. An Zielen mangelt es nun wirklich nicht, und die wenigen SAM's dürften wohl kaum ein Problem sein.

Das Geschick besteht hier darin, das ausgewählte Ziel so schnell wie möglich wegzupusten, bevor man auf ein anderes übergeht. Es besteht die Chance, daß Sie durchstarten, und nicht beim ersten Versuch einen ganzen Panzerzug erledigen. Sie müssen aber nicht schnurstracks umdrehen, sondern machen Sie weiter und greifen ein oder zwei andere Verbände an. Dann kommen Sie zurück und attackieren sie ein zweites Mal. Am Anfang des Angriffs sollten Sie die Kanonen verwenden. Mit den Mavericks holt man sich dann die übrig gebliebenen Panzer, nachdem man mit den Kanonen schon deutliche Spuren hinterlassen hat. Bedenken Sie, daß sich der Feind am südlichen Ende Ihres Einsatzgebietes bereit macht, also planen Sie Ihre Angriffe diesbezüglich.

Die letzte Mission 'SAM Slam' ist recht einschläfernd. Wo man auch hinschaut, befinden sich Ziele, trotz der stark begrenzten Zeit. Die Angriffssequenz ist ein bißchen problematisch, verläuft aber in etwa entlang der Truppen im Nord-Westen. Dann kommen die Kampfhubschrauber, die Verbände, die die Chaparrals bedrohen und schließlich die Rettung von Tugman's Zug. Es besteht aber die Möglichkeit, daß Tugman getötet wird, und die Chaparrals zerstört werden. Andererseits gewinnen Sie, auch wenn nur ein Chaparral übrig bleibt. Es ist also nicht völlig hoffnungslos.

Hier noch etwas über die A-10 Panzerabwehrkanonen. Verwenden Sie die richtige Waffe für die verschiedenen Ziele, besonders für die unterschiedlichen Fahrzeuge. Bleiben Sie während des ganzen Spiels cool und fliegen Sie langsam und niedrig. Das Wichtigste ist aber, daß Sie daran denken, daß Sie nicht schweben können (welch' Schande).

Nun los, zeigen Sie der roten Brut, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind!

Mark Ulyatt

Höhe und Geschwindigkeit sind ok, aber wo ist das Ziel?

TIPS & TRICKS

THE IMMORTAL

2. Ebene	2F9Fd10006F70
3. Ebene	dabd921000e10
4. Ebe ne	973F931001eb0
5. Ebene	563F743000eb0
6. Ebene	cbdec53010a41
7. Ebene	c250F63010ac1

RICK DANGEROUS

In der Highscoreliste sollte man "POOKY" eingeben, um immer in dem Level beginnen zu können, in dem man zuvor gescheitert ist. Dieser Cheat funktioniert übrigens auch bei Rick Dangerous II.

Thomas Schmelcher

PRINCE OF PERSIA (PC)

Wenn man das Spiel von der DOS-Ebene mit "Prince Megahit" startet, stehen folgende Cheats zur Verfügung:

SHIFT+L:	Level überspringen
SHIFT+I:	Bildschirm umdrehen
SHIFT+W:	Abgründe in Zeitlupentempo herunterspringen (keine Verletzungsgefahr!)
SHIFT+T:	Lebenskraft erhöhen
SHIFT+K:	Tö tet jeden Gegner
SHIFT+"+":	Erhöht die vorgegebene Zeit

Christian Spreckelsen

BACK TO THE FUTURE III (AMIGA)

Die Codewörter fü r die ersten dr ei Level lauten:
Level 1: Rotten Cheat
Level 2: Lousy Cheat
Level 3: Low Down Cheat

Riki Pinter (CSFR!)

LARRY II (AMIGA)

Wenn Sie im Spiel die Tastenkombination CTRL-A drücken und im Eingabefeld "tp" eintippen, so können Sie sich in jeden beliebigen Raum teleportieren lassen. Hier die Räume:

10 Neustart
11 Fernsehstat ion
12 An der Fernsehstation
14 Quickie-Market
15 Musikladen
16 Mo lto Lira
17 Neben Molto Lira
18 Drogerie
19 Straße
20 Hochhaus
21 Neben Hochhaus
22 Hafen
23 Startbild mit Mü lltonnen
24 Fabrik
25 Friseur
26 Schiffsanlegestelle
27 Laufsteg zum Schiff
28 Abfahrt
31 Schiff Querrschnitt
32 Kabine
33 Nebenkabine
34 Swimming-Pool
35 Lokal
36 Kapitänsraum (Brü cke)
37 Friseur
38 Vor Rettungboot
41 FKK -Strand
42 Strand
43 Lokal
44 Zimmer
45 Friseur
51 Flughafen
52 Ha lle
53 Zoll
54 Nach Zoll
55 Vor Fließband
56 Auf Fließband
57 Nach Fließband
58 Flugzeug
71 Auf Insel
72 Dschungel
73 Treibsand
75 Frau am See
76 Dorf
77 Feuerstelle
78 Eingeborener
79 Schlucht
80 We g zum Vulkan
81 Eisstufen
82 Aufzug
83 Im Aufzug
84 Endsequenz

Bas tian Trompetter

BEAST II

Wenn Sie am Anfang den Brückenwächter fragen, was er von dem Wort "Tenpints"-hält, so schenkt er Ihnen unendliche Energie.

Marco Putz

TIPS & TRICKS

PROBOTECTOR (GAMEBOY)

Unendliche Energie kann man auch bei diesem Spiel erreichen, wenn Sie "Start" drü cken und dann folgenden Code eingeben: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.

Andrew Rudolf Meyer

BLUE LIGHTNING (ATARI LYNX)

Die Codewörter für dieses Mini-Spiel lauten:
Mission 1 (Dog-Fight): AAAA
Mission 2 (Bombing Run): PLAN
Mission 3 (Convo ys): ALFA
Mission 4 (Canyon Run): BELL
Mission 5 (Islands): NINE
Mission 6 (Courier): LOCK
Mission 7 (Top Secret): HAND
Mission 8 (N ight Run): FLEA
Mission 9 (Battlefield): Life

Jens Kaczmarek

GREMLINS II (AMIGA)

Wenn Sie eine kleine Notlüge anwenden und sich in der Highscoreliste als "Sinatra" ausgeben, erhalten Sie unendlich viele Leben.

Christian Eisner

BOXX LE (GAMEBOY)

Level 1: BBBB
Level 2: DBBD
Level 3: GBBG
Level 4: HBBH
Level 5 : JBBJ
Level 6: KBBK
Level 7: LBBL
Level 8: MBBM
Leve l 9: NBBN
Lev el 10: PBBP
Level 11: QBBQ

Martin Wisniowski

SUPER CARS (AMIGA)

Starten Sie das Spiel wie gewohnt. Kaufen Sie dann alle Extras, die Sie für die vorhandenen Finanzmittel bekommen können, und drücken Sie "Escape". Nun startet das Spiel neu, allerdings dürfen Sie alle erworbenen Gegenstände behalten. Ist das nichts ?

Andreas van de Langenberg (NL!)

GARGYLES QUEST (GAMEBOY)

Level 1: QNY5 - 46CC
Level 2: 9H6B - PGWY
Level 3: GT8A - EHQL
Level 4: H8TL - X0AX
Lev el 5: IHAY - 7JAN
Level 6: 4I54 - SMYP
Level 7: 6E 5B - RYQ4
Level 8: AAW8 - NNDT

FLOOD

Die Codes dieses neuen Mega hammers lauten:

1. FROG
2. YEAR
3. QUIF
4. LONG
5. WORD
6. FRED
7. WING
8. GRIP
9. TRAP
10. THUD
11. FRAK
12. VINE
13. JUMP
14. NILL
15. FOUR
16. GRIT
17. ZING
18. SING
19. LIDO
20. POOL
21. HATE
22. REED
23. LIME
24. QUID
25. WING
26. FLEE.
27. GIGA
28. HEAD
29. LO OP
30. SING
31. SOUX
32. PINK
33. GOGO
34. LETS
35. QUAD
36. BRIL
37. EGGS
38. HENS
39. NAIL
40. SOAP
41. FOAM
42. MEEK

Walter Schwe iger

TIPS & TRICKS

RAILROAD TYCOON (PC)

Hier ein Tip zu meinem absoluten Lieblingsspiel: Wenn man $32.000.000 Schulden macht, bekommt man diesen Betrag wieder gutgeschrieben. Um dies möglichst schnell zu schaffen, kauft man am Anfang ca. 60.000 eigene Aktien, sucht sich ein Startgebiet und baut dort die benötigte Industrie an. Hat man dann immer noch zuviel Geld, sollte man beginnen wahllos Kraftwerke in die Landschaft zu setzen. Lassen Sie sich aber nicht beirren, wenn die Zahlen bereits bei $20.000.000 wieder "schwarz" werden.

Christoph Stark

POWERM ONGER (AMIGA)

Zuerst sollten Sie eine kleine Stadt (am besten von der gelben Armee, da sowohl die rote als auch die blaue Armee zurü ckschlägt!) angreifen. Nachdem Sie diese Schlacht gewonnen haben, rekrutieren Sie die Männer und verlassen so schnell wie nur mö glich die Stadt, da die jeweilige Armee versuchen wird, die Stadt zurückzuerobern. Alle Bewohner der roten bzw. blauen Streitkraft lehne n sich auf und schließen sich zu einer großen Armee zusammen. Daraus ergibt sich außerdem, daß die Städte verlassen werden und niemand rekrutiert werden kann. Dieses Problem lösen Sie ganz geschickt , indem Sie der Bevölkerung gar nicht erst die Möglichkeit geben sich zu vereinigen. Sie greifen also sofort zwei bis drei Städte an , ziehen die männlichen Bewohner ein und machen sich aus dem Staub .

Gerd Rogge

ROBOCOP II (AMIGA)

Sobald die Musik ertö nt, geben Sie das Wort "Serialinterface" ein. Nun sind Sie in der Lage, mit der Taste F9 wertvolle Energie zu tanken, und mit F10 gelangen Sie kurzerhand in den nächsten Level.

Valerio Parolari

OOPS UP

Alle Galaxien-Codes:

1. PO01
2. DK51
3. 30FJ
4. FL59
5. Q058
6. FA20
7. 5F 6J
8. CKD4
9. NF05
10 . D04G
11. 40V8
12. FDL0
13. V03D
14. 49F8
15. WAQD
16. X03C
17. UU09
18. 40FS
19. X0FS
20. DK49
21. G8LD
22. P49X
23. A0A5
24. 39VS
25. XPE4
26. FE5C
27. CXE5
28. 32H4
29. PD3 0
30. 10F4
31. D947
32. FD4G
33. DK48
34. 206G
35. DK39
36. DGLO
37. DO49
38. 6P05
39. FO49
40. 4G7H
41. XPE5
42. UP9F
43. AQ1Q
44. S046
45. VE96
46. X94B
47. E114
48. D824
49. 84DS
50. S04L
51. FOR 0
52. 2FF7
53. R4KG
54. 39GH
55. PW04
56. OEP5
57. R4G6
58. NF03
59. OW75
60. MC90
61. 0OT8
62. TI27
63. W3RE
64. 9O5W
65. TRP2
66. 6GI3
67. REWQ
68. IPOU
69. HGF6
70. FUK0
71. 30RT
72. JUEE
73. MIR O
74. GULU
75. JUGB
76. R2T7
77. TUP8
78. KOP9
79. BIWI
80. EB01
81. SA3A
82. S4A9
83. LA8D
84. MUE0
85. ER7E
86. NEPT
87. W8GA
88. P131
89. 2110
90. A234
91. X3Q1
92. NEC1
93. GUF7
94. A3K9
95. C5J 0
96. JH90
97. JUBI
98. V069
99. T800
100. 4799

Elmar Büth

CHASE HQ II

Während des Spiels sollten Sie einmal " Inagardenin" eingeben und "Return" drücken. Mit "T" erhalten Sie nun 10 Sekunden Bonus-Zeit dazu. "N" führt Sie in den nächsten Level, und mit "W" werden alle Extrawaffen aufgefüllt.

TIPS & TRICKS

ROBOCOP II

Um schneller an ein Extraleben zu kommen, müssen Sie folgendes tun: Sobald die Geisel sichtbar wird, stoppen Sie und gehen so weit zurück bis sie nicht mehr zu sehen ist. Gehen Sie nun wieder vor, so werden Sie bemerken, daß plötzlich zwei Geiseln vorhanden sind. Dieser Trick funktioniert übrigens bis zu sechsmal pro Geisel.

Harald Eckle

Stefan Maisch

RINGS OF MEDUSA

Nach dem Ladevorgang geben Sie nicht den Namen, sondern "Desoxyribonukleinsaure" ein. Dabei müssen Sie immer weiter tippen, auch wenn der Textbalken bereits gefüllt ist. Jetzt erhalten Sie folgende Cheat-Seite:
Code Taste Funktion * */Shift+8 Unend iches Vermögen. S S Die Armeestärke wird während eines Kampfes angezeigt. W W Stadtinfo, das die dort erzeugten Waren anzeigt. T T Ein Blitz erscheint, wenn Sie auf einem Schatz stehen. K K Sie kö n nen die Kaserne einer fremden Stadt betreten und die Armee Ihrer e igenen anschließen.

Jens Fricke

BURAI FIGHTER DELUXE (GAMEBOY)

Level Schwierigkeit Code
1 Eagle ——
2 Eagle HGKM
3 Eagle CPFG
4 Eagle JJCM
5 Eagle DKLF
1 A lbatros ——
2 Albatros HGNC
3 Albatros BMHB
4 Albatros DGBF
1 Ace ——
2 Ace GBHL
3 Ace M HCB
4 Ace ????
5 Ace KDPG

ULTIMA V

Wenn Sie den Teppich im Raum von Lord British mit "Board" besteigen, so kö nnen Sie mit ihm fliegen. Damit können Sie von nun an über Sümpfe fliegen, ohne sich zu vergiften.

Thomas Kopp

Das Play Time "Tips und Tricks" Gewinnspiel

Aus allen Tips und Tricks-Einsendungen werden jeden Monat fünf mal 100,- DM verlost!

Und wieder
hat die Glücksfee erbarmungslos zugeschlagen:
Wir freuen uns die fünf Gewinner des Monat Juni bekanntgeben zu dürfen!

Florian Barthelmes
Kurt-Schuhmacher Straße 93
7410 Reutlingen

Jens Matschke
Oststraße 48
4830 Gütersloh 1

Andrew Rudolf Meyer
Münzenbergerstraße 5
6380 Bad-Homburg v.d.H 6
Ober Erlenbach

Andi Beitzinger
Waldweg 21
8184 Moosrain

Max Reimers
Tiesenhusen 2
3070 Nienburg

Herzlichen Glückwunsch!

Damit sich nicht nur diese Jungs feuen dürfen, hier noch eine gute Nachricht: Jeder, in der Play Time veröffentlichte Tip oder Trick, ist uns DM 20,- wert.

SPIEL KOMPLETT LÖSUNGEN

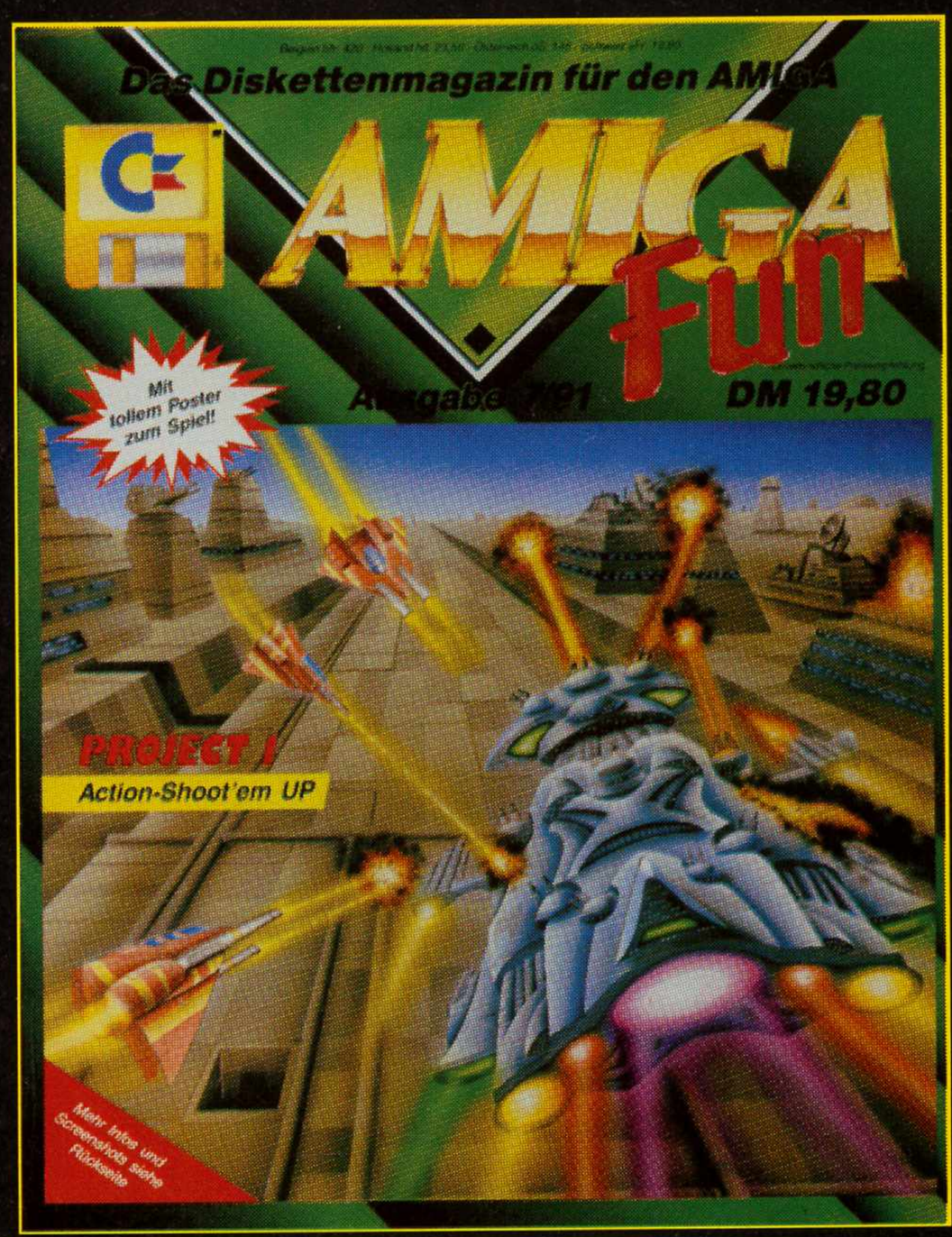
Jede in Play TIme veröffentlichte Komplett-Spiele-Lösung honorieren wir übrigens mit 500 Mark!
Allerdings sollten Sie uns schon die Lösungen zu aktuellen Games zuschicken, und vor allem keine, die in anderen Computer-Magazinen schon einmal veröffentlicht wurden.

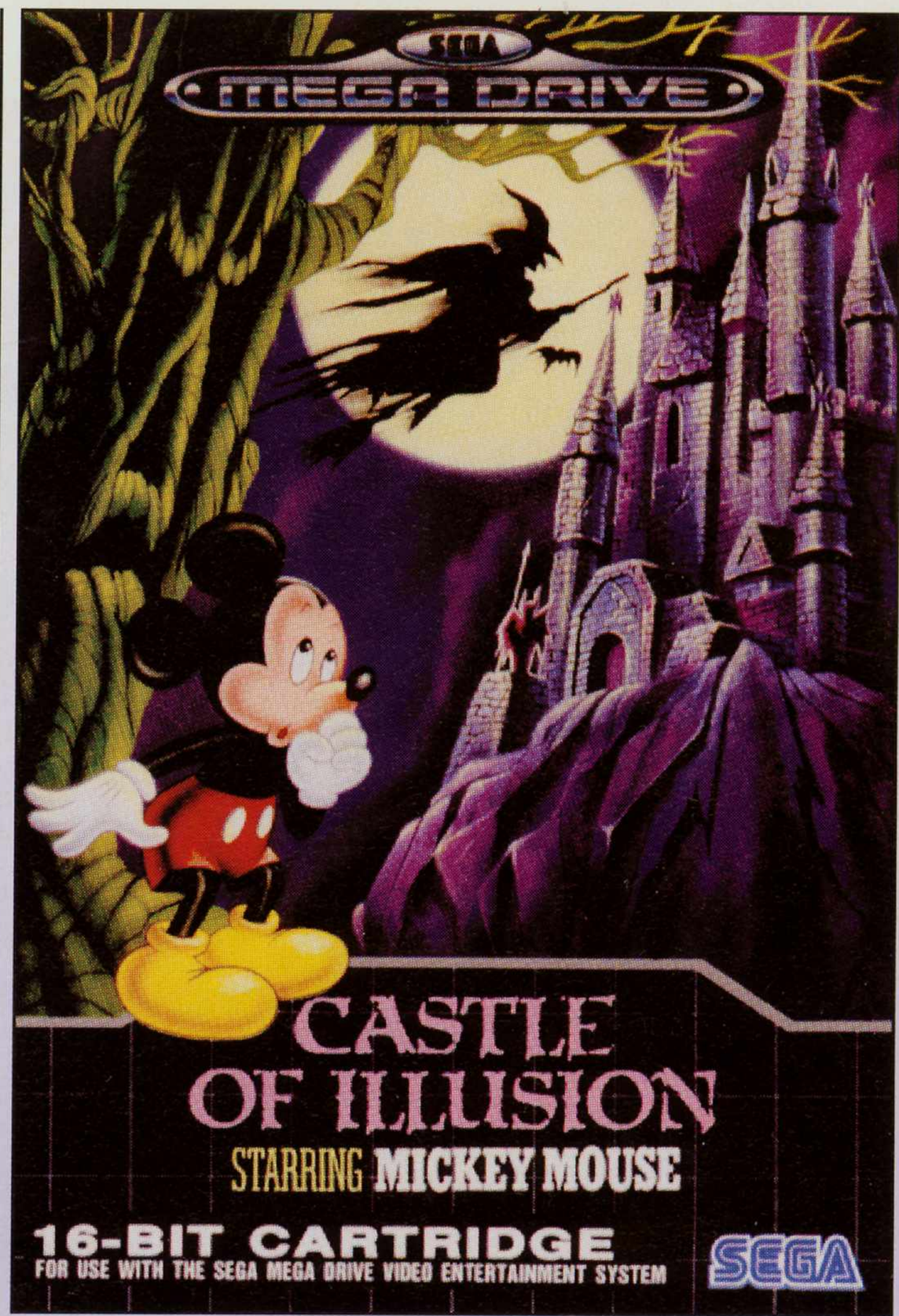
Und so sollte Ihre Einsendung aussehen:
Der Lösungstext sollte fehlerfrei auf Diskette abgespeichert sein, wobei es nicht wichtig ist, ob Sie nun den Text auf dem C64, dem Atari, Amiga oder PC geschrieben haben. Dazu benötigen wir noch sämtliches Kartenmaterial oder sonstige Illustrationen, die zur Erläuterung notwendig sind. Richten Sie so Ihre Einsendungen an:

CT Verlag
Redaktion Play Time
Tips & Tricks
Postfach
8500 Nürnberg 1

PROJECT 1

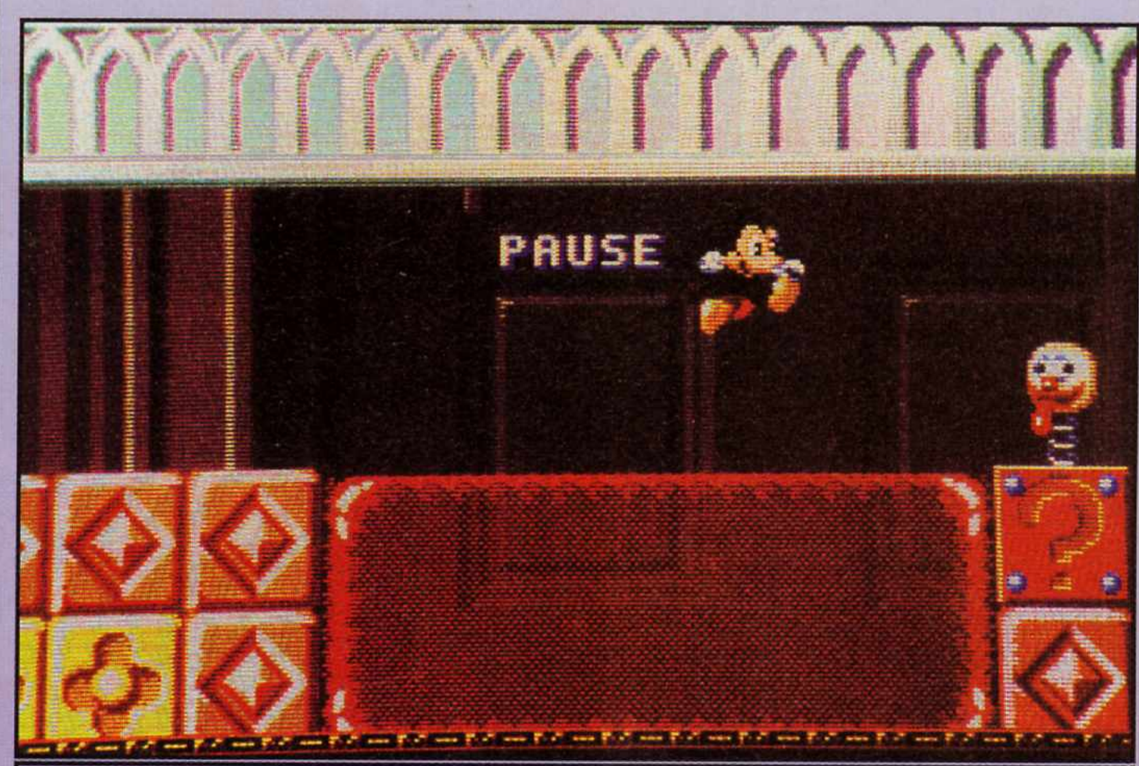
Der Spielehit. Exklusiv auf AMIGA FUN.
Für nur DM 19,90.
Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.





Es ist ein schöner Tag in Vera City. Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, und der süße Duft von Blumen hängt in der Luft.

Mickey und Minnie tanzen vergnügt auf einer Wiese. Plötzlich jedoch schieben sich dicke schwarze Wolken vor die Sonne. Die Piepmätze verstummen. Und dann, es zucken Blitze vom Himmel, gefolgt von grollendem Donner. Mickey hält sich die Ohren zu und schließt die Augen, um sie sofort wieder zu öffnen und nach Minnie zu sehen. Doch, wo ist sie? Ein fauliger Geruch überdeckt den Blumenduft. Mickey sieht nach oben und sieht eine besenstilreitende Hexe direkt über sich. Es ist die böse, häßliche Mizrabel, die eifersüchtig auf Minnies Schönheit ist. Ihre knochigen Finger krallen sich um Minnie. "Das hübsche Ding kommt mit mir", sagts und fliegt davon. Mickey verfolgt die flüchtende Hexe durch den Wald, über riesige Berge und erreicht das "Castle of Illusion" auf einem hohen, schroffen Gebirgsplateau. Am Tor trifft Mickey auf einen vom Alter gebückten Greis. "Ich war vor langer Zeit der König dieses Schloßes", erzählt der Alte, "bis Mizrabel es mir weggenommen hat. Du mußt das Mäusefräulein retten, bevor es zu spät ist. Mizrabel wird versuchen Minnie ihrer Schönheit und Jugend zu berauben, um sie sich selbst zu verleihen. Sie wird eine üble, bösartige Kreatur aus Minnie machen, genau wie sie selbst. Aber du kannst sie besiegen, wenn du die sieben Juwelen des Regenbogen hast." "Wo sind diese Juwelen?" will Mickey wissen. "Du findest sie im Schloß, aber sie sind von den Meistern der Illusion bewacht", kommt die Antwort. "Sie haben seltsam täuschende Welten und bizarre Kreaturen erschaffen, im dich von Minnie fernzuhalten. Sei vorsichtig!" Mickey dankt dem Mann und schleicht sich durch den Eingang. Im Inneren des Schloßes angelangt findet sich Mickey in einer riesigen Halle mit vielen Türen zu beiden Seiten wieder. Was mag sich wohl dahinter verbergen?

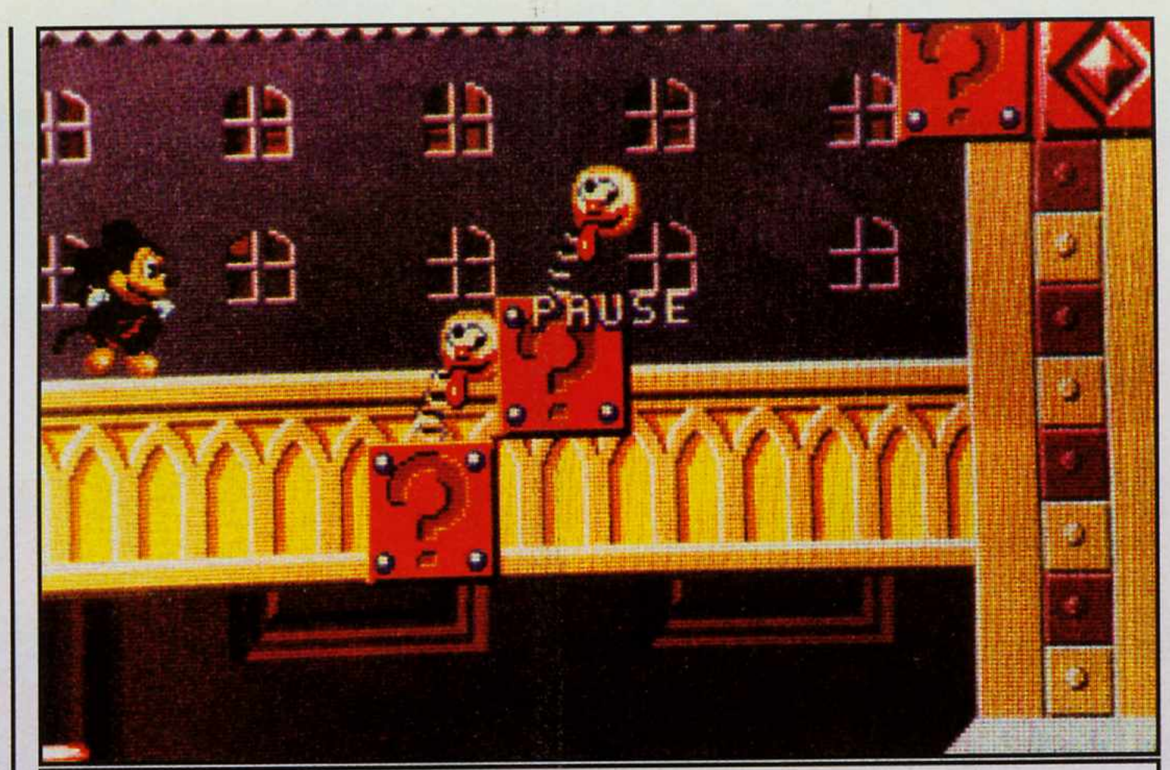


On Monstergelee...

So theatralisch die Vorgeschichte klingen mag, so fantastisch ist sie von SEGA auf dem Mega Drive in Szene gesetzt worden. In bester Disney-Manier, und man könnte meinen im Cinemascopeverfahren, wird diese Geschichte erzählt. Im Widerspruch dazu wird sich herausstellen, daß es sich nicht nur um ein abend-, sondern ein wochenfüllendes Programm handelt, in dem Sie der Hauptdarsteller sein können. So hat sich bei uns eine regelrechte "Mickeymania" breitmachen. Große mutierte schwarze Wesen mit kreisrunden Ohren, sitzen nur mit einer roten Hose bekleidet vor dem Konsolenmonitor und versuchen mit ihren dreifingrigen Händen mittels eines Joypads ihr eigenes Abbild durch die bizarrsten Welten zu tragen. Ein seltsamer Anblick. Passen Sie auf, auch Sie werden Gefahr laufen, sich derart in den Bann ziehen zu lassen. Das ist das ultimative Spiel für jeden SEGA MEGA DRIVE Besitzer.

Ihre Mutation beginnt direkt nach der Einführung. Sie befinden sich in einem Zauberwald, Ihrer ersten Illusion. Bewegen Sie Mickey im Vertikalscrolling durch diesen Bilderrausch. Sie befin-

den sich in einem interaktivem Comic.
Wirklich eine Schau! Anfangs können Sie Ihren Gegnern nur mit Mickeys unnachahmlichen Sprungangriff beikommen: Angesprungen, die Fäuste in der Luft und mit dem Hosenboden voran immer feste drauf. Sie sehen nur noch ein Sternenhäufchen. Durch diesen Paralysierungsvorgang erhält Mickey so viel Drive, daß er nach oben katapultiert wird. Setzen Sie diesen Effekt bewußt ein, um höher gelegene Gegenstände zu erreichen. Die sollten Sie tunlichst einsammeln, wo immer Sie sie finden. Dadurch erhält Mickey Wurfgeschosse, die vieles erleichtern. So können sie Mickeys Kraftbalken immer ausgeglichen halten und nicht zuletzt viele Punkte sammeln. Beziehen Sie die Gegebenheiten des Geländes in Mickeys Vorwärtskommen mit ein. Hangeln Sie sich Lianen entlang und rutschen Sie Berghänge hinunter. Aber geben Sie Acht, nicht alles ist eine Illusion.
Haben Sie die drei Ebenen eines Levels geschafft und den dazugehörigen Meister der Illusion besiegt, erhält Mickey einen der wunderbaren Regenbogenjuwelen und sucht das Schloß nach der nächsten Tür ab. Es folgen prachtvolle Szenen, wie das geradezu nach Plastik riechende Spielzeugland. Vollgestopft mit Zinnsoldaten, jonglierenden und einradfahrenden Clowns, weiten Wackelpuddingebenen und einem "Bildverdreher", der nicht nur Mickey, sondern auch Sie Kopf stehen lassen wird.
Hinter der nächsten Tür verbirgt sich eine sturmgepeitschte Vulkanlandschaft, in der Sie mit dem Mäuserich durch verwirrende Geysirkanäle tauchen und irgendwo wieder auf die Oberfläche gespuckt werden. Beißende Grätenpiranhas verfolgen Sie.



... Kasperköpfe ...

Mickey flüchtet sich in minothaurische Dungeons und muß sich vor Sturzbächen und Flutwellen in Sicherheit bringen.
Dies überstanden, landen Sie in scheinbar entspannnenderen Gefilden, der Schloßbibliothek. Doch Bücherwürmer machen unserem Held das Ausruhen madig. Zu sehr agilem Leben erweckte Buchstaben aus den Schmöckern bedrängen ihn und, bitte Obacht, so ein Schinken fällt schon mal um. Seltsamerweise liegen in den Bücherregalen geöffnete Milchflaschen herum. Schauen Sie mal rein: Ein gleichermaßen ungesund, wie lecker aussehendes "Candyland" versteckt sich hier. Eingerahmt von schönsten amerikanischen Bonbonfarben springt Mickey von Buttercremetorten zu Gigantoeisbechern, balanciert er über Pralinegirlanden und muß wildgewordenen Gummibärchen ausweichen.
Ist schließlich die schaurig süße Schaumgummischlange erledigt, steht Mickey wieder endlich im eigentlichen "Castle", das nun furchtbar real wird, wenn ausgestopfte Ritterrüstungen mit Morgensternen um sich werfen. Riesige schwarze Kanonenkugeln kullern á la Indiana Jones durch die Gänge. Bevor Sie aber die schwingende Totenkopfbrücke überqueren können, die Sie zum rettenden Exit führt, müssen Sie über ein "Acidmeer" und unzählige wabbernde Säureblasen hinweg. Nur höchste Aufmerksamkeit und geringste Reaktionszeit können Sie weiterbringen.
Geschafft? Tut mir leid, aufatmen ist noch nicht. Denn jetzt ist Mickey plötzlich ein winziges Rädchen in einem riesigen Uhrwerk. Man fühlt sich in Chaplins "Moderne Zeiten" versetzt, wenn es gilt die Pendel, Zahnräder und Wellen zu erklimmen, bevor Mickey endlich vor Mizrabel steht...

... oder Delphine - Mickey schafft sie alle.

Mit dem "Castle of Illusion" hat Sega einer weltbekannten Figur, die bisher in schon jedem Medium beheimatet war, den Sprung in Neues verschafft. Das größte Lob gehört aber der Professionalität, mit der dies geschehen ist. Sie sehen hier keinen Disney-Klon, der sich in einer billigen Software bewegt. Nein, es scheint so, als hätte der gute alte "Walt" selbst Hand angelegt. Keine Frage, daß auch die spielerische Umsetzung vom Feinsten ist. Absolut zuckelfreies Vertikal- und Horizontalscrolling gehen Hand in Hand und illusionieren dreidimensionale Welten. Der beigefügte Sound scheint zwar nicht so innovativ zu sein, wie die grafische Gestaltung, ist jedoch kein dümmliches Zeichentrickfilmgedudel. Vielmehr versteht er es geschickt die Stimmungen und Situationen der Geschehnisse auf dem Bildschirm zu unterstützen und zu verstärken.
Mit dem "Castle of Illusion" hat SEGA wohl den weitesten Wurf inder Konsolengeschichte gelandet.

Christian Müller

Lebe wohl, Weltfrieden! Mr. Big, der psychopathische Drahtzieher aller Kriminellen, zerstört die Liebe auf unserem Planeten!

Er und seine Schlägertruppen entführen alle Kinder der Erde. Mr. Big plant für diese unschuldigen Kinder eine Gehirnwäsche, um sie zu seinen Sklaven zu machen. Mr. Big ist das personifizierte Böse. Und niemand weiß, wie man ihn stoppen kann.

Bis Superstar Michael Jackson, alias Moonwalker, der Herr über Liebe und Frieden, sich der Angelegenheit annimmt. Nur Michael kann die Kinder retten und Mr. Big und seine Gefolgsleute beseitigen. Hierzu ruft Michael seine "Sternenmagie" zu Hilfe, die Superkraft, die ihm mit einer Sternschnuppe geschickt wurde. Mit Bewegungen, die nur er beherrscht, dreht, springt, tritt und tanzt Michael. Er sucht überall, angefangen vom Club 30, wo dunkle Geschäfte abgewickelt werden, bis zu den Straßen, wo stets Gefahr lauert. Gangster, Schläger und Zombies stellen sich ihm in den Weg. Aber Michael besiegt sie alle mit seiner Magie. Zum Schluß wartet, in den mit modernster Technik gespickten Türmen des Verstecks von Mr. Big, die größte Herausforderung auf Michael. Er muß alle Kräfte aufbieten, um hier überleben zu können.

Michael in Höchstform.

Bevor Sie aber auch nur im mindesten an einen Sieg über Mr. Big denken können stehen Ihnen fünf, jeweils dreistufige Level bevor. Hier müssen Sie um Ihr Leben tanzen und das nach allen Regeln der Kunst (natürlich ganz entspannt und zurückgelehnt mit dem Steuerpult in der Hand). Beginnen werden Sie Ihren Moonwalk im Club 30, einer üblen Spelunke, die Ihnen sicherlich aus einem Jackson-Video bekannt ist. Michael schnippt seinen Quarter in die alte Wurlitzer-Musicbox und legt los. Lasse Sie ihn jede Ecke nach den versteckten Kindern absuchen, finden Sie eines, frischt es Ihre im Kampf verbrauchte Sternenenergie wieder auf. In jedem Level muß Michael mehr von diesen teddytragenden Gören finden. Sind alle befreit springt ihm sein Adoptivschimpanse "Bubbles" auf die Schulter und zeigt ihm wo's lang geht. Nämlich zu einer Mr. Big-Projektion, die Ihnen am Ende einer jeden Stufe eine Menge Gegner auf den Hals hetzt. Die heißt es niederzutanzen, in Michaels typischer Manier.

Level Zwei ist eine Downtownszenerie, in der Sie sich mit Straßengangs und deren Kampfhunden auseinandersetzen müssen. Aber weiterhin kein Problem, wenn Sie gut auf den Beinen sind. Haariger wird es schon im Folgenden: Kriechende Monster und Ghule(?) stellen sich Michael auf einem Friedhof in den Weg (wo sonst?). "But thriller like you beat' em"! In dem anschließende Dungeon und dem Versteck von Mr. Big sollten Sie aller-

dings schon einige Tanzstunden genommen haben. Mit den richten Tastenkombinationen müssen Sie choreographisch so umgehen können, daß Sie keinen ernsthaften Schaden nehmen. Nur mit voller Kraft werden Sie gegen Mr. Big bestehen.

In "Moonwalker" ist das alte Genre, der Jump-and-Run-Geschicklichkeit durch einige neue Elemente aufgepeppt worden. Das liegt aber in der Natur der Sache. Zu Michael Jacksons Image würde es sicher nicht passen, sich ihn als waffenstrotzenden, hochgerüsteten Söldner vorzustellen. Im Gegenteil Jacksons missionarischer Anspruch wird ja schon in der Vorgeschichte bemerkbar.
Nein, so muß das Böse mit Sternenstaub berieselt werden und fällt bei Michaels fantastischer Tanzerei vor Begeisterung einfach um.

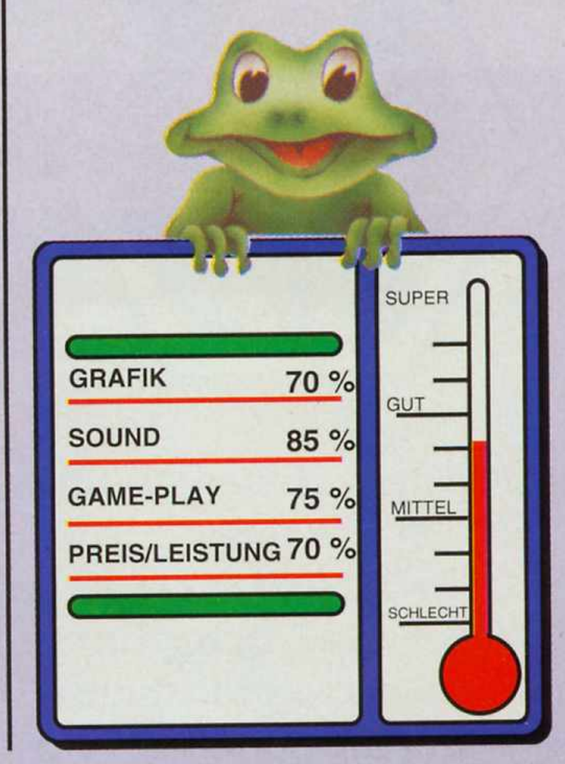
Haha! Denkst du!

Wenn die Welt nur wirklich so einfach wäre!

Die Tanzbewegungen sind es, die bei der grafischen Gestaltung des Spiels besonders auffallen. Sie sind exakt und nachvollziehbar eingefangen. Das Umfeld hingegen bringt nicht viel Neues mit sich, wirkt manchmal sogar etwas lieblos und plump. Was man vom musikalischen Beiwerk, das hier natürlich eine entscheidende Rolle spielt, nun nicht gerade sagen kann. Es ist ausnahmslos gut gelungen und reicht an die Originale fast heran.

Der "Moonwalker" ist nicht nur ein Spiel für eingefleischte Michael Jackson Verehrer. Wer mal auf eine etwas andere Art durch abwechslungsreiche Level "Springen und Rennen" will wird damit sicherlich ebenso gut bedient sein. Zumal die musikalische Untermalung alles andere als nervtötend ist.

Christian Müller



TIPS & TRICKS

CENTURION - DEFENDER OF ROME

1. Werfen Sie stets einen Blick auf die aktuellen Wetten. 2. Sie sollten am Anfang bei 1:1 stehen.
3. Nun sollten Sie solange Ihre Wagenrennen verlieren bis die Wetten auf 5:1 fallen.
4. Den leichtesten Wagen nehmen und das Limit setzen (also so viel wie möglich!).
5. Nach dem Startschuß sollten Sie den Wagen auf die rechte Seite ziehen und die Pferde stetig antreiben.

Frank Winkelmann

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (GAMEBOY)

Im Pausemodus frischen folgende Tasten Ihre Energie neu auf: oben, oben, unten, unten , rechts, links, rechts, B, A.

BATMAN (GAMEBOY)

Wenn man im Anfangsbild zusätzlich zur Starttaste das Joypad nach rechts-oben drückt, so gelangt man in ein verstecktes Sound -Menü.

Eines darf natürlich in keiner Softwaresammlung fehlen. Ein Schachprogramm. Haben Sie einmal genug vom Rennen, Fahren, Schießen und dem damit verbundenen Streß, könnten Sie sich ja nach einer entspannenden Partie Schach sehnen.

Diese Lücke, im sonst schon recht umfangreichen Programmangebot für den Game Boy, ist jetzt von Nintendo mit dem CHESSMASTER geschlossen worden. Wie soll nun ein Testbericht über ein Schachprogramm aussehen? Um die Fähigkeiten solcher Software beurteilen zu können muß man entweder sehr viel Zeit mit ihm verbringen oder mit Vornamen "Gari" heißen und Sowjetrusse sein. Da bei mir beides nicht der Fall ist, kann und möchte ich mich auf die formalen Gegebenheiten konzentrieren. Die beigefügte Spielanleitung begnügt sich ebenfalls nach kurzer Regeleinführung mit der Klärung der Untermenüs. Sie können wohl aber davon ausgehen, daß Sie im Chessmaster lange Zeit Ihren Meister finden werden.

Mit dem Spiel beginnen können Sie sofort. Das Steuerkreuz bewegt eine imaginäre Hand über das Spielbrett, mit der Sie die Spielfiguren fassen und setzen können. Denkt der Rechner nach verwandelt sie sich in eine Glühbirne. Wollen Sie zuvor aber lieber eines der vielen Features des Programms nutzen, drücken Sie einmal die Select-Taste. Sie befinden sich im Auswahlmenü.

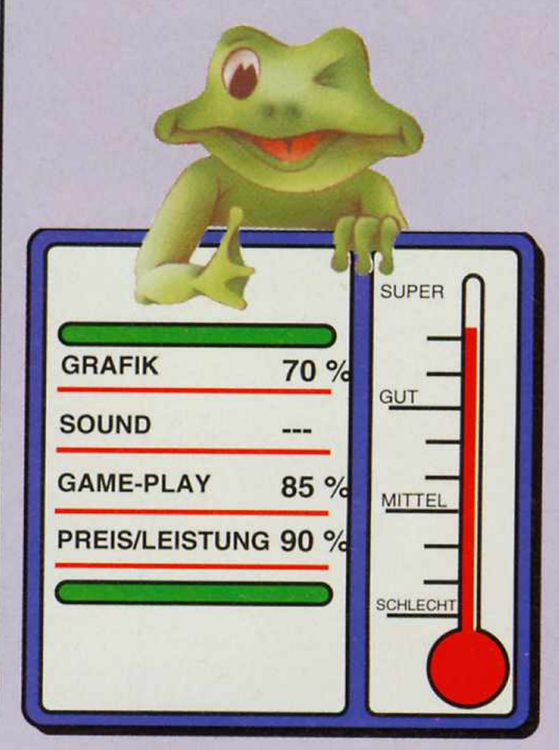
Unsinnig erscheint mir hier der Two-Player-Mode, denn wer wirklich gutes Schach spielen will, der setzt sich lieber mit einem Gläschen Wein vor ein schönes Brett. Dem Computer beim Spiel gegen sich selbst zuzusehen kann hingegen doch sehr lehrreich sein. Womit wir bei einer weitern Option wären, dem Teaching-Mode. Aktiviert, zeigt er Ihnen für die jeweils gewählte Figur deren Zugmöglichkeiten. Der Begriff Lernhilfe versagt hier aber, wer kennt denn die Schachregeln nicht? Verschafft wird höchstens etwas mehr Übersichtlichkeit. Eine gute Idee ist es, sich die bereits gespielten Züge abrufen zu können. Ebenso ein "Denkfenster" einzuschalten, das die Überlegungen des Programms für dessen nächsten Zug auflistet. Ganz zu schweigen davon, daß Ihnen, wenn Sie möchten das Denken abgenommen wird. Lassen Sie sich vom Computer einen Zug vorschlagen. Das kann zwar ganz nützlich sein, aber Sie sollten dies nur in Maßen in Anspruch nehmen, sonst würde es wohl etwas am Sinn eines solchen Spiels vorbeigehen. Mit den Optionen auf Berührungsregel und eingeschalteter Schachuhr, weht wiederum ein Hauch von Professionalität durch die heiligen Hallen des königlichen Spiels. Gewahr wir Ihnen diese auch bei der Aktivierung des sogenannten "Eröffnungsbuches". In ihm sind 75.000 Züge gespeichert, die der Chessmaster flink nach ein paar besonders Netten durchstöbert.

Wie Sie sich vorstellen können denkt Ihr Gegenüber ebenso über seinen nächsten Zug nach wie Sie. Wie lange er das tut ist gänzlich davon abhängig mit welcher Voreinstellung sie das Spiel begonnen haben. Vom ersten zum 16ten Level besteht doch ein großer Unterschied. Im ersteren vollführt der Master lediglich flotte Verteidigungszüge, das letztere trägt den bezeichnenden Titel "unendlich". Dazwischen liegen Werte, wie etwa 60 Züge in 100 Minuten. Solche aufreibende Schachpartien brauchen Zeit und so ist es unabdingbar eine solche abspeichrn zu können. Ihrem Spiel wird eine alphanumerische Kombination zugeordnet mit der Sie jederzeit wieder frisch gestärkt einsteigen können.

Grafisch bietet der Chessmaster das Nötigste. Schwarze Figuren auf schwarzen Feldern darzustellen ist bei der Auflösung des Game Boy natürlich etwas schwierig, aber sie sind doch gut zu erkennen und auseinanderzuhalten. Witzig ist die kleine Sprachausgabe, die Sie jedesmal nach dem Einschalten zu einer Partie einlädt.

Resumierend möchte ich sagen, daß Sie sich den Chessmaster beruhigt zulegen können. Eine Schachsimulation sollte wirklich in keiner Sammlung fehlen.

Christian Müller



Ein brandneues Spielchen aus dem Hause TECMO liegt vor mir auf dem Tisch. Brandneu zumindest für Ihren Game Boy. Denn Solomon´s Club ist letztlich nichts anderes als eine Konvertierung Klassiker wie Solomon´s Curse und Spherical. Switch on und Sie werden wieder einmal staunen, was Ihr kleiner Kerl so alles kann.

Der "Club" ist ein Puzzle-Spiel mit "Jump and Run"-Elementen. Sie als Spieler verwandeln sich in einen kleinen, putzigen Zauberlehrling, ausgestattet mit Cape, Spitzhut und Zauberstab. Als Aufgabe ist Ihnen gestellt die Räume eines Schloßes (mit ca. 50 an der Zahl "a big one") zu durchwandern. Aber , wie man sich denken kann ist das kein Wandertag, denn die Türen zum jeweils naächsten Raum sind..., verschlossen. Der Schlüssel, ja der liegt natürlich auch nicht einfach so in der Gegend herum. Zwar ist er nicht versteckt, doch an augenscheinlich unerreichbaren Orten untergebracht. Zu allem Überfluß ist das Zimmerchen, das übrigens den gesamten Bildschirm einnimmt, auch noch vollgestopft mit hinderlichen Felsblöcken. Hier kommt nun Ihre wichtigste Fähigkeit zum Tragen. Zücken Sie den Zauberstab: Simsalabim... verschwindet das steinige Hindernis. Simsalabim... erscheint es wieder. So können Sie schöne Treppchen bauen und unliebsamen Gesellen den Boden unter den Füßen wegzaubern. Aber aufgepaßt! Nicht alle Steine lassen sich atomisieren. Natürlich genau an Stellen, an denen man so einen Unverwüstlichen gar nicht brauchen kann, steht einer. Zurück zu den üblen Burschen, die sich Ihnen in den Weg stellen und die das Spiel jetzt erst so richtig knifflig werden lassen. Vor flatternden Bettlakengespenstern, Flammen und Kugelblitze spuckende Ungeheuern, Brand herden und verzauberten Spiegeln gilt es auf der Hut zu sein. Allein mit "Steinchen wechsle dich" und geschickten Ausweichmanövern ist es hier nicht mehr getan. Deswegen finden Sie alle paar Räume den altvertrauten Supermarkt. Eindecken heißt es nun, mit zielsuchenden Feuerbällen, Hammerschlägen und Spritzpistolen. Die nötigen Moneten hierfür können Sie im Schloß finden. So ausgestattet ist es zwar immer noch kein Spaziergang, doch um vieles einfacher. Der Umgang mit dem "special equipement" will aber gelernt sein. Das heißt üben, üben, üben. Eine stetige Continuefunktion sorgt dafür, daß Sie das ausgiebigst tun können. Überhaupt läßt sich feststellen, daß "Solomon´s Club ein gut gemachtes Spielchen ist. Netter Sound, nette Bilddarstellung, mehr aber auch nicht. Positiv wiederum ist, daß Sie auch Ihr Köpfchen anstrengen müssen. Der erfreulichste Punkt aber ist vielleicht die hervorragende Spielbarkeit. Gute reaktionsfreudige Sprites sorgen dafür. Gute Vorraussetzungen also für die magische Anziehungskraft, die man von einem Spielmodul erwartet.

Also los, 50 Türen wollen geöffnet werden. Lassen Sie sich verzaubern!

Christian Müller

GRAFIK	70 %	SUPER / GUT / MITTEL / SCHLECHT
SOUND	70 %	
GAME-PLAY	80 %	
PREIS/LEISTUNG	75 %	

Parodius"? Das klingt wie eines der Urväter der "Shoot´em ups" GRADIUS, wird sich so mancher denken, wenn er in einem Softshop über diesen Titel stolpert.

Vielleicht wären Sie dann versucht sich von einem vermeintlichen zum x-ten Male aufgewärmten Ballergame mit einem Gähnen abzuwenden. Zum Glück befinden Sie sich schon inmitten eines Artikels, der sie innehalten lassen wird. Wohl wahr, Parodius ist direkt von Gradius abgeleitet, aber auf welch köstliche Art und Weise. Vorsicht, hier wird parodiert! Schießen Sie sich sehr gut unterhalten durch sieben Level.

Bevor Sie zu dieser Satireshow durchstarten, können Sie in einem SetUpMenü Schußgeschwindigkeit, Knopfbelegung und Schwierigkeitsgrad einstellen, sowie die einzelnen Stages anwählen. Dies getan haben Sie die Wahl, welche von vier angebotenen Figuren Sie sich als Spießgesellen ausgucken. Da wären die furchterregende VIC VIPER, eine Art Jäger, der aufgeblasene OCTOPUS, die wuselige TWIN BEE und er flatternde PENTAROU. Alle vier haben unterschiedliche Eigenschaften, die sich auf die Spielbarkeit nicht auswirken, jedoch schön anzuschauen sind. Erkennbar werden die Unterschiede, wenn Sie nach erfolgreichem Abschuß von Feindketten, die über die Matrix schwirrenden Bonuspunkte einsammeln. So stärken Sie sich immer weiter, bis Sie im Besitz einer ultimativen Waffe sind, der kaum ein Gegner gewachsen ist.

Im vertikalen Softscrolling beginnt die Reise. Begegnen werden Ihnen Salto Mortale springende Haifischchen, stolzierende, aufstoßende Pinguine, Kaugummiblasen spuckende Clowngesichter, herumwirbelnde Kiwis, wildgewordene Flipper, im- und explodierende Asteroiden, wackelnde Steinkreaturen von den Osterinseln und eine Unmenge auf Sie zuschießender Betonköpfe. Ganz zu schweigen von den Oberbösewichtern am Ende eines jeden Levels: ein "Selfmade-U-Boot" mit Katzenkopf, ein Pinguinpirat und ein Admiralsadler werden Sie zu Lachsalven hinreißen. Besonders dann, wenn Sie geschickt genug sind ihnen den Garaus zu machen. Kitzeln Sie sie so lange am Bauch, bis er platzt. Zuvor fliegen Ihne verdrehte Comicaugen und verlorengegangene Dreifingerpfoten um die Ohren.

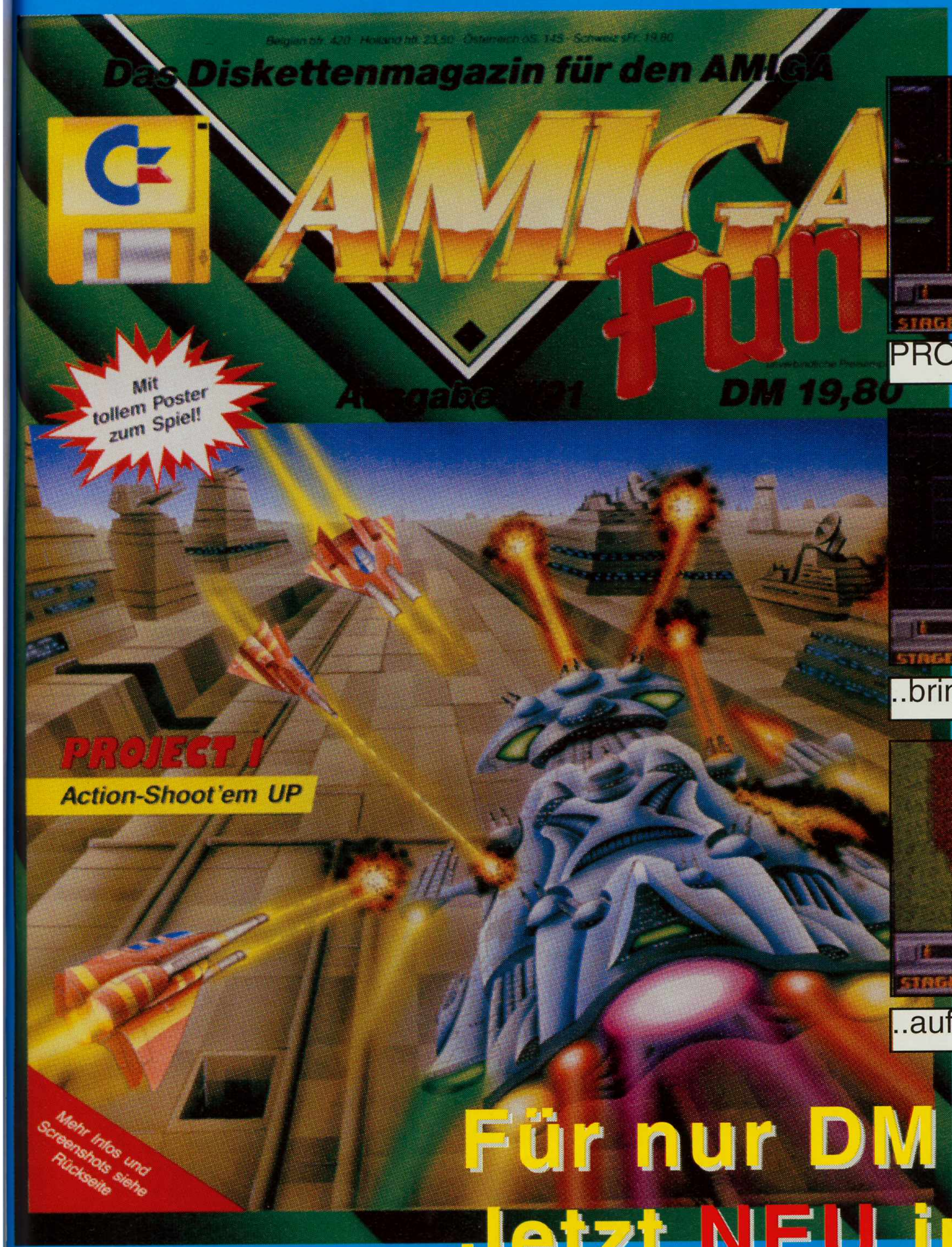
Unterhalten werden Sie so ganz nebenbei von witzigster Zirkusmusik, Schnee- und Flohwalzern. In Stereo ein echter Genuß. Sollten das bislang noch nicht getan haben, an dieser Stelle sei der Anschluß an Ihre HiFi-Anlage dringend empfohlen. Wunderlich, was aus diesem wurstbrotdicken Plastekästchen alles rauszuholen ist. Hier wurde seitens der Programmierung ganze Arbeit geleistet. Die Erkenntnis gipfelt in Parodius´s grafischer Gestaltung. Die 16 Graustufen des Game Boy wurden bestens eingesetzt und so eine bizarre, doch auch in Details klar erkennbare Phantasiewelt geschaffen, die auf diesem Medium noch lange Zeit ihresgleichen suchen wird. Das, wenn auch etwas exotisch anmutende, letzlich doch sehr gute Gesamtbild, wird durch die exakte Steuermöglichkeit Ihres "Parodiatoren" noch abgerundet. Halsbrecherische, aber notwendige, Flugmanöver lassen sich leicht und sicher durchführen.PARODIUS ist ein Spiel, das sich in Machart und Spielauffassung wohltuend vom "Shoot´em up-Sumpf" abhebt. Vielleicht nicht auf besonders intelligente, aber sicherlich sehr witzige Art. A great show!

Christian Müller

ACTION PUR...

FÜR DEINEN AMIGA

PROJECT 1



PROJECT 1 ...

..bringt pure Action ...

..auf Deinen AMIGA!

Für nur DM 19,80.

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel!

Es läßt sich ja darüber streiten, ob man einen Flipperautomaten überhaupt auf einem Computer simulieren kann.

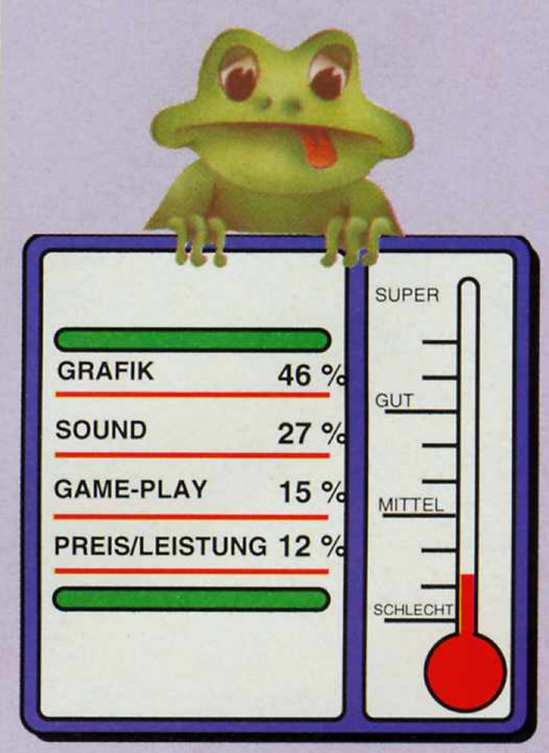
Meines Erachtens gab es nur einen Fall für eine gelungene Umsetzung: "David`s Midnight Magic" für den C64.

Alle anderen Versuche gingen allerdings so ziemlich in die Hose. "Pinbot" stellt damit also auch keine große Ausnahme dar, denn bei diesem Modul wurde fast alles faslch gemacht, was man nur falsch machen konnte.

Anfangs war ich von der Grafik sehr angetan, aber nachdem ich die Kugel auf ihren Weg geschickt hatte, fiel ich vor Schreck fast von meinem Stuhl: Der obere Teil des Flippers scrollt vertikal! Durch diesen "netten" Effekt, verliert der Spieler jegliche Übersicht und auch die Spielfreude. Hinzu kommt, daß die Musik absolut stümperhaft programmiert wurde und die ohnehin schon strapazierten Nerven unnötig belastet. Die Sound-Effekte sind ebenfalls nicht erwähnenswert, obwohl eine digitalisierte Stimme hin und wieder ein Wort fallen läßt.

Einem wahren Flipper-Fan wird diese Programm Tränen in die Augen treiben, denn die hier gebotene Langeweile ist bisher unübertroffen.

Oliver Menne



SEGA MEGA DRIVE
Ladenverkauf
Game Play
NEC Core Graf X
Blitzversand
GAME BOY
GAME GEAR
Großer Abholmarkt für Händler & Kunden, Direkt-Import, **Händlerfragen erwünscht,** Internationaler Versand
Österwieher Str. 70, 4837 Verl
Tel.: 0 52 46 / 8 11 84, Fax: 81270
Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61
Tel.: 0 30 / 6 91 21 56, Fax: 6 91 38 38
GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1
NINTENDO ENTERTAINMENT System Amerika

MONIS SOFTWARE VERSAND
SCHEVENSTR. 24 * W-4650 GELSENKIRCHEN 1 ☎ 0209 207 222 * BTX-NR *20011750#
GRATIS KATALOG * BITTE TYP ANGEBEN
AMIGA * ATARI * C64 * MS DOS * SEGA MASTER 2- MEGA- UND GAME GEAR
GAME BOY * LYNX * NINTENDO NES * SUPERPLAY * VIELE GAMES MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
UNSERE KONSOLEN SIND MIT ZZF-NUMMER * HERSTELLER-SERVICE UND GARANTIE
VERSANDSPESEN NACHNAHME + 6,50 DM * AB 100 DM VERSANDSPESENFREI

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg

FLASH POINT

FLASHPOINT
Elektronik und Spiele
Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz - Lay

HIT des MONATS
GAME BOY

Nobunaga's Ambition 74,94

MEGA-DRIVE		GAMEBOY	
Dynamite Duke	69,94	Q-Billion	29,94
Monaco G.P. (Pal)	99,94	Dexterity	39,94
James Pond	99,94	Flipull	39,94
Junction	69,94	Mickey Mouse 2	59,94

Alle Preise zzgl. DM 10.-- Versandkosten. Fodern Sie unseren neuen Flashpoint-Katalog an. Bitte legen Sie einen adressierten DIN A5 Umschlag und DM 2,-- in Briefmarken bei.

0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprices Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicon, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Blankes Entsetzten machte sich auf meinem Gesicht breit , als ich sah, daß gleich zwei der zu testenden Spiele mit dem alt bewährten Zugpferd "Mario" in Verbindung gebracht werden.

Nachdem ich allerdings "Dr. Mario" zu Gesicht bekommen hatte, atmete ich sichtlich auf: "Nur" eine weitere Version des bisher unerreichten Tetris. Sehr voreingenommen und ohne rechte Motivation dieses Spiel zu testen, überwand ich mich dann schließlich doch und schaltete widerwillig das NES ein. Nach wenigen Spielminuten packte mich aber trotzdem dieses unerklärliche Spielfieber, und ich konnte den "Anti-Joystick" (Anm.d.Red.: Gemeint ist das Joypad!) einfach nicht mehr aus der Hand legen: Dieses Spiel ist genial und treibt mich gleichzeitig an der Rand der Verzweiflung.

Ganz kurz die Vorgeschichte: Dr. Mario hat ziemliche Probleme. In seinem Versuchslabor sind einige Viren aus den Reagenzgläsern entwichen und beginnen eine bedeutsame, chemische Lösung zu vernichten. Guter Rat ist nun teuer! Aber Dr. Mario gibt nicht so schnell auf und versucht die Schädlinge mit Vitaminpillen zu bekämpfen. Diese Pillen sind zum größten Teil zweifarbig und lösen sich auf, sobald vier gleichfarbige in einer Reihe stehen. Das würde dem guten Doc aber kaum weiterhelfen, denn die Viren wären weiterhin unversehrt in der Lösung. Wenn man jetzt ge-

Fortsetzung Seite 112

Games total!

MEGA DRIVE: VALIS III, MIDNIGHT RESISTANCE, WARDNER, BIMINI RUN, BONANZA BROS., SONIC, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER...
PC-ENGINE: BONKS ADVENTURE II, PARASOL STARS, WONDERBOY 3, FINAL MATCH TENNIS, JOGI BEAR, KICK BALL...
NEO GEO: RAGUY, KING OF MONSTERS...
Lynx: WORLD SOCCER...
Game Gear: CHASE H.Q., SHINOBI, MICKEY MOUSE...
NES: SUPERSET, GAUNTLET II, MEGA MAN II... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich!
Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

Theo KRANZ VERSAND

VERSAND PER NN. 8,-DM,BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN.
JULIUSPROMENADE 11 8700 WÜRZBURG
Tel. 0931/57 16 01
88 16 99

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 0 62 01 / 18 12 01
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im Copyshop Alt-Marzahn
Alt-Marzahn 64 a
O - 1140 Berlin

Auf nach Berlin-Marzahn

4-Gewinnt als auch des Computerhits Tetris unter einen Hut gebracht. Die Mischung ist hochexplosiv, denn sie kann sehr leicht zur unkontrollierbaren Mario-Sucht führen!

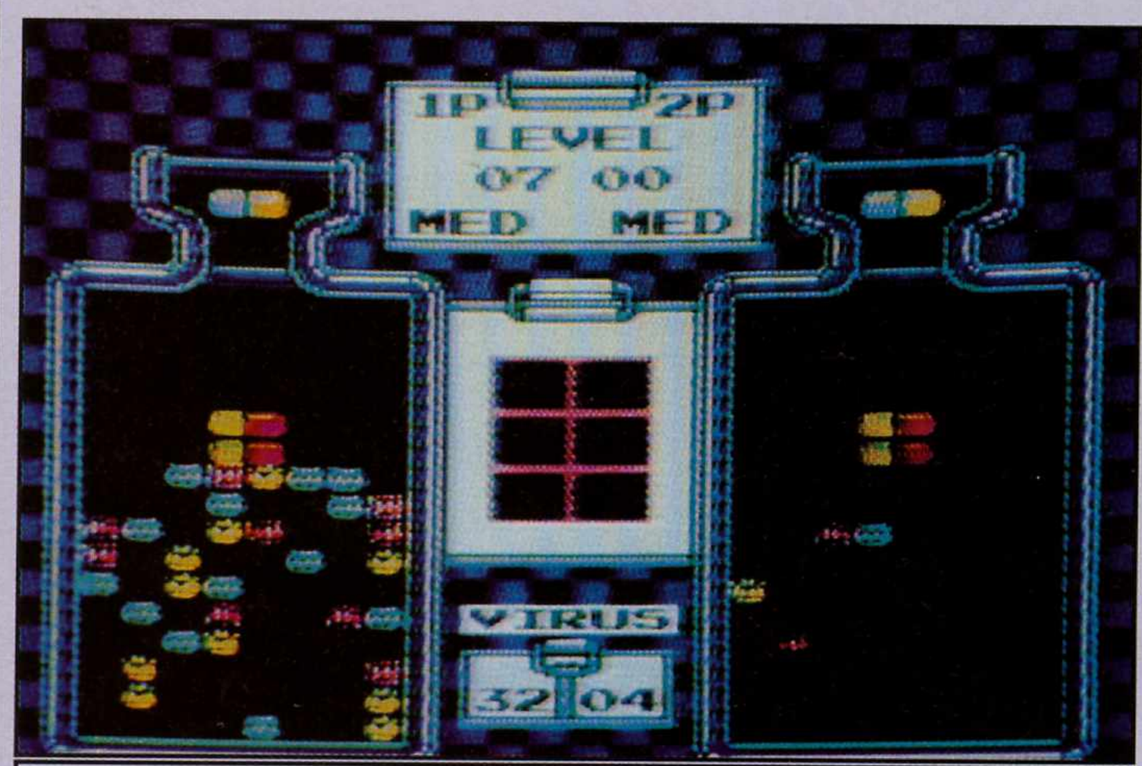
Wem das Spiel alleine doch irgendwann zu langweilig wird, kann zusammen mit einem Freund eine Partie wagen, denn es besteht die Möglichkeit zu zweit auf einem Bildschirm zu spielen. Sowohl Grafik als auch Sound bleiben hinter der guten Spielidee leider weit zurück. Meiner Meinung nach sind diese beiden Kriterien für ein reines Denkspiel aber auch nicht unbedingt maßgebend.

Oliver Menne

Fortsetzung von Seite 111

nau hinsieht, stellt man fest, daß die Viren ebenfalls unterschiedliche Farben angenommen haben und damit in eine Vitamin-Reihe eingebaut werden können. Wenn Sie auf diese Weise alle Viren unschädlich gemacht haben, wird Ihnen der Zugang zum nächsten Level gewährt.

Auf diese Weise haben die Programmierer sowohl Elemente des Dauerbrenners

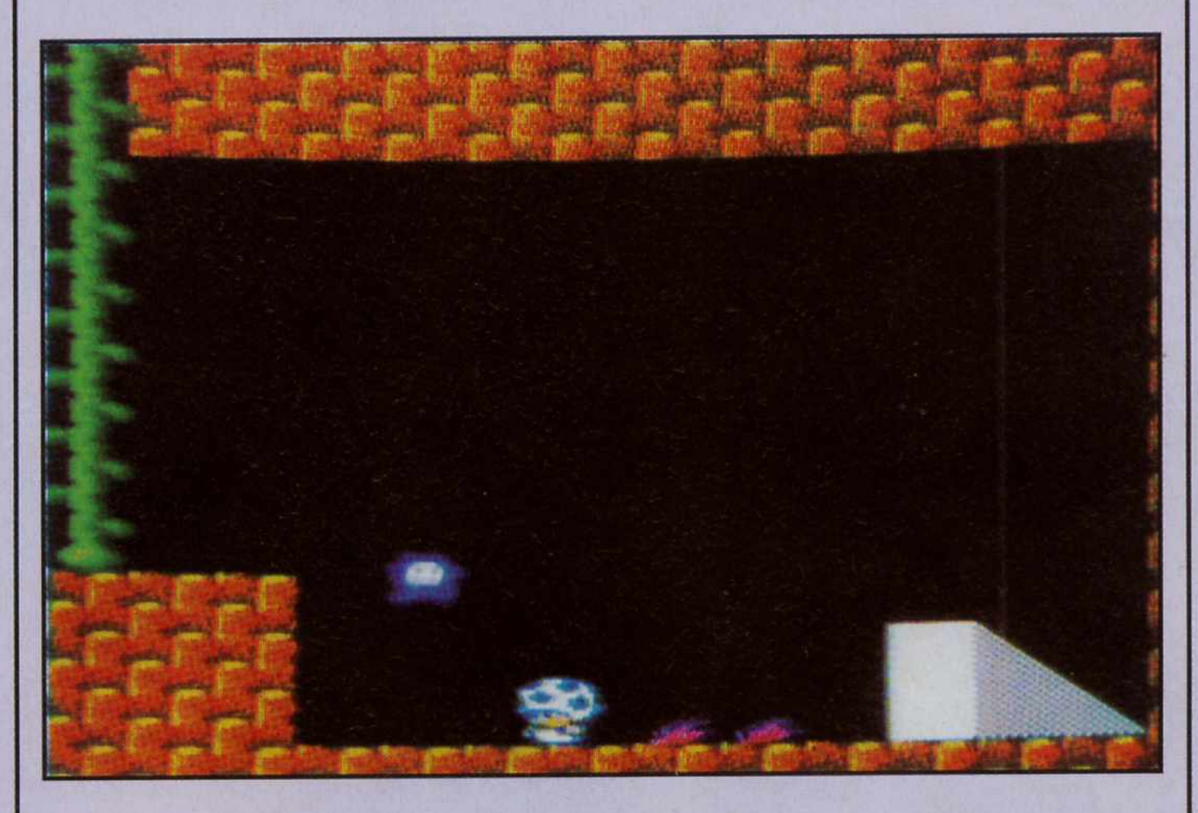


Eine Mischung aus 4 Gewinnt und Tetris: Dr. Mario

Nach dem fast grenzenlosen Erfolg von Super Mario Bros. war mir eigentlich schon klar, da· wir vor einem Nachfolger dieses Kult-Klassikers nicht verschont bleiben würden.

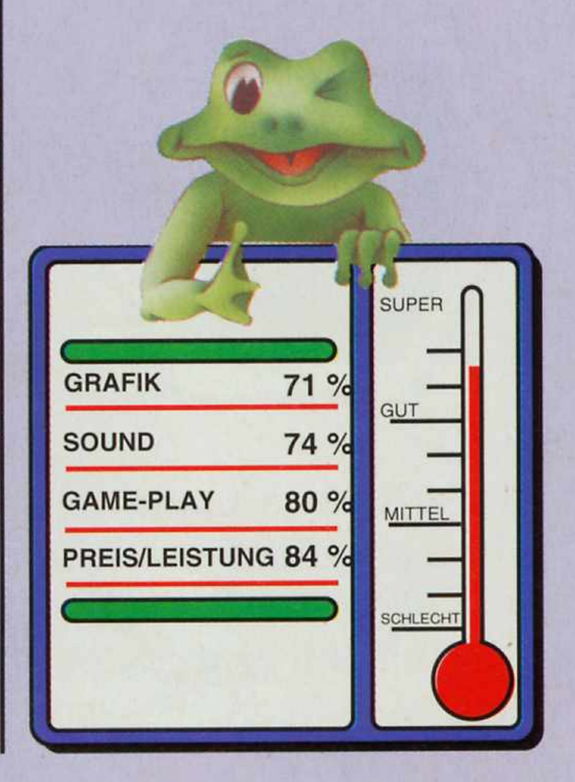
Die Story hat sich ein wenig geändert: Mario träumt von einem Land namens "Subcon", das eigentlich der Himmel auf Erden wäre, wenn nicht " Wart", der böse Obermotz, die schöne Gegend mit einem Fluch belegt hätte. Natürlich möchte der ehrenwerte Mario sofort dorthin eilen, um den grausamen Herrscher zu stürzen. Aber wie? Am nächsten Tag machen Mario, Luigi, Toad und die Prinzessin ein Picknick am Fuße eines Berges. Hier wird für Mario der Traum zur Wirklichkeit, denn er findet den Zugang zur geheimnisvollen Welt von "Subcon". Wie immer lege ich zuerst das Modul ein bevor ich mir die Anleitung zu Gemüte führe, denn ein richtiger Gamefreak bewältigt (fast) jedes Spiel ohne einen Blick in ein kleines Begleitheft zu riskieren. Der zweite Teil der Mario-Saga bietet einige überraschende Neuerungen: Man kann zwischen vier verschiedenen Spielfiguren wählen. Mario besitzt eine durchschnittliche Sprungkraft, Luigi springt höher und weiter, Toad hat die geringste Sprungkraft (allerdings nimmt seine Laufgeschwindigkeit nicht ab, wenn er einen Gegenstand trägt.) und Prinzessin Toadstool ist in der Lage, 1,5 Sekunden leichtfüßig in der Luft zu schweben. Sie zu wählen, hat aber auch ei-

nen Nachteil: Sie kann keine großen Gewichte stemmen, wobei wir gleich beim nächsten Punkt wären: Schußwaffen sind in diesem Land strengstens verboten. Aus diesem Grund muß Mario (oder einer seiner Freund e) das ein oder andere Mal handgreiflich werden. Er hat dazu zwei Möglichkeiten. Entweder er hebt am Boden wachsendes Gemüse auf und benutzt es als "Schleuderwaffe", oder er springt auf einen seinen Gegner, stemmt ihn kurzerhand hoch und legt diesen ebenfalls entgegenkommenden Fieslingen in den Weg. Für genügend Abwechslung ist durch diese neuen Features auf alle Fälle gesorgt. Im direkten Vergleich zum älteren Vorgänger ist die Grafik stark verbessert worden. Die Animation entspricht nun dem heutigen Standard und der Bildschirm scrollt butterweich von links nach rechts.



Auch die Musik wurde schön komponiert und paßt hervorragend zu einem "Jump And Run"-Spiel, denn sie verleitet auch nach mehreren Stunden Spielzeit nicht dazu, die Lautstärke des Fernsehers auf ein Minimum zu reduzieren. Fazit: Super Mario Bros. 2 bietet alles, was das Herz eines richtigen "J`n`R"-Maniacs begehrt.

Oliver Menne



PROFESSIONELL!

PC ACTION -
das Diskettenmagazin
für alle PC-User.
Mit Anwenderprogrammen
und Spielen.
Für 3,5" oder 5,25"-
Diskettenlaufwerke.

Für nur DM 19,80.

Jetzt NEU im
Zeitschriftenhandel.

Es soll ja Leute geben, die anstelle in aller Ruhe zu Hause zu sitzen und Videospiele zu spielen, sich bei jedem Wind und Wetter auf ihr Fahrrad schwingen und Zeitungen und Prospekte verteilen.

Für alle diejenigen die sich eher der ersten Sparte zurechnen, gibt es jetzt die Umsetzung des Spielhallenklassikers PAPERBOY für die ATARI-Konsole LYNX. Im Vergleich zum Orginal handelt es sich dabei zwar um eine abgespeckte Version und auch der handliche Fahrradlenker mußte dem Joypad weichen,aber in punkto Spielwitz haben beide doch einiges gemeinsam.

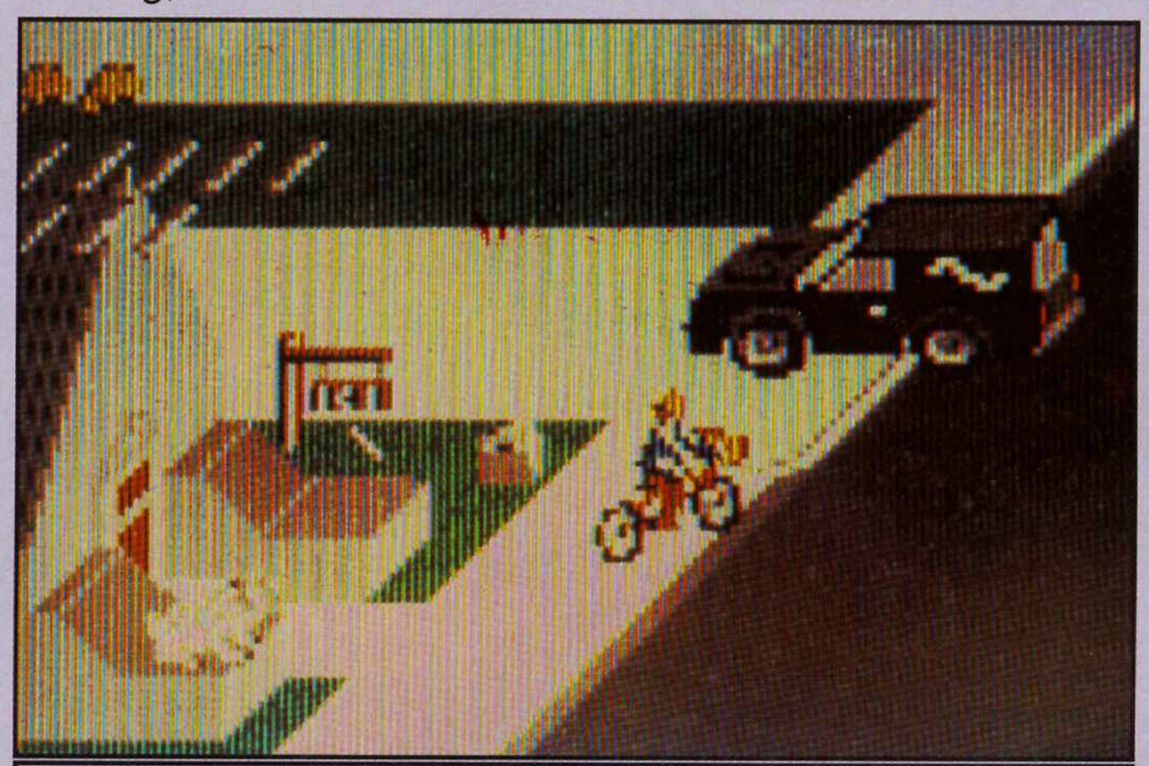
Ihre Aufgabe besteht darin, möglichst gesund und unverletzt die "Daily Sun" in Ihrem Revier zu verteilen. Was sich jedoch nach außen hin als harmlose Vorstadt kleidet, entpuppt sich spätestens nach den ersten Metern als verwegenes Kriegsgebiet. Es sind aber keine sabernden Aliens oder Horden von Rambos, die Ihnen an die Speichen wollen, nein Ihre Gegner sind schlimmer als alles bisher dargewesene: Kleine Kinder auf Go-Karts, Straßenarbeiter, ferngesteuerte Autos, Schubkarren usw. Alle diese Dinge machen Ihnen, in einem der drei zur Auswahl stehenden Revieren, das Leben und besonders die Arbeit schwer.

Punkte erhalten Sie für jede Zeitung, die Sie in eine der mit "Sun" beschrifteten Zeitungsröhren einwerfen und, man höre und staune, für jede Fensterscheibe die Sie bei Nicht-Kunden einschmeißen. Natürlich spielt auch der Faktor Zeit eine rein punktemäßige Rolle, denn Zeit ist Geld und Geld hat keiner. Nach einer gewissen Zeit kennt man jedoch sein Revier schon etwas genauer und kann dann auch an Geschwindigkeit zulegen. Und damit der Vorrat an Zeitungen nicht zu Ende geht, liegen ab und zu, an den ungünstigsten Stellen, neue Pakete. Hier gleich noch ein Spieltip: Mitunter kommt es vor, daß man mitten auf der Straße sicherer aufgehoben ist, als auf dem Bürgersteig.

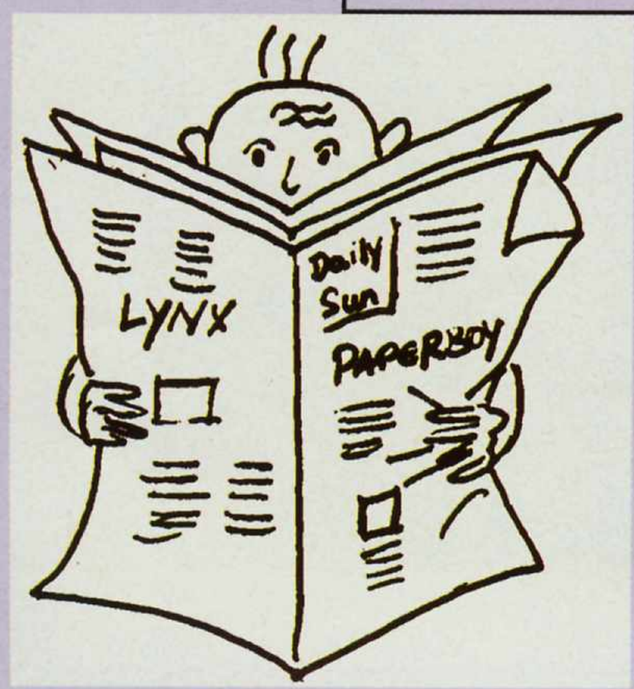
Sollte man dann endlich einmal sein Revier schadlos abgearbeitet haben, dann kann man auf dem Trainingskurs sein Geschick beweisen, der sich automatisch an jede Straße anschließt.

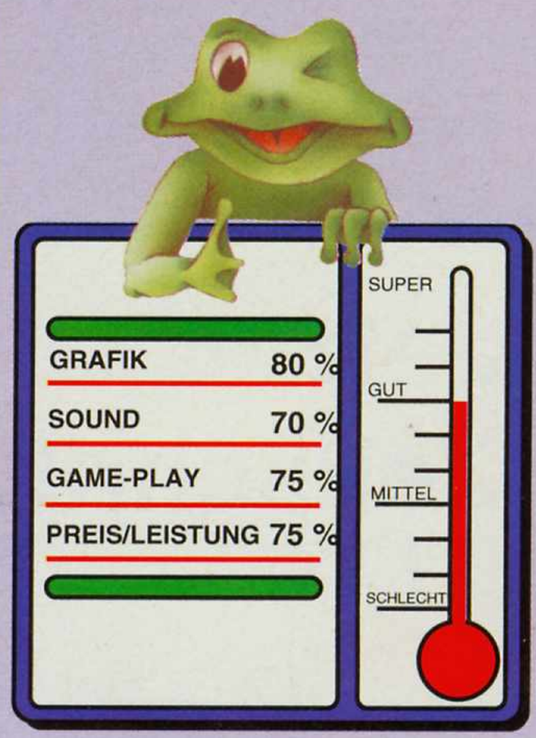
Von der Spielidee her, hat PAPERBOY nach wie vor etwas erfrischendes, so daß man es getrost jedem empfehlen kann.

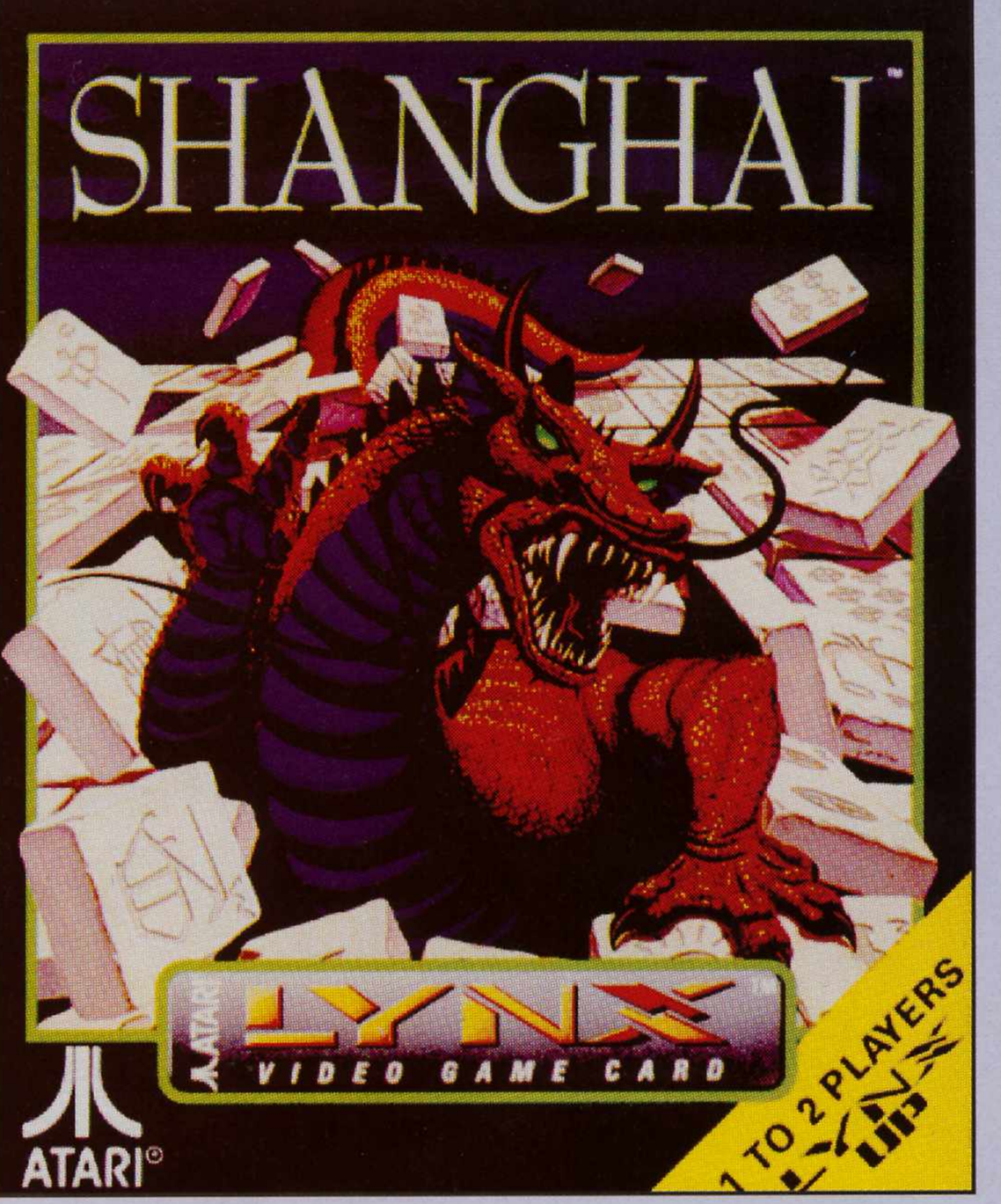
Thorsten Szameitat



Bequem: Zeitungaustragen per Fahrrad.
Wirklich bequem? Nicht bei PAPERBOY!





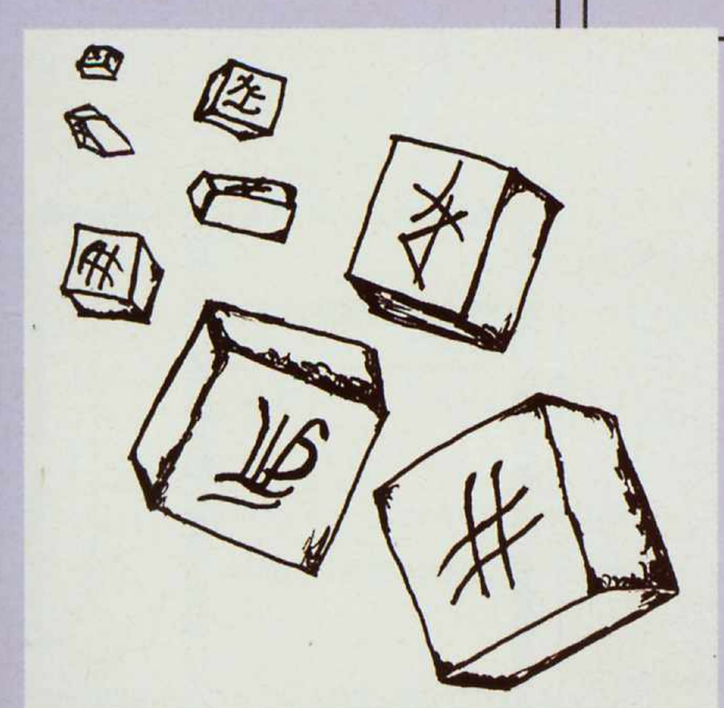


Daß nicht alle Spiele, die schon ein beträchtliches Alter aufweisen, deshalb auch jeglichen Spielwitz verloren haben müßen, zeigt unser jetziger Testkandidat.

Den meisten Benutzern aus der Computerwelt, mag er schon bekannt sein, da es von ihm für jedes System sicher mindestens eine Puplic-Domain-Version gibt. Shanghai entpuppt sich als chinesischer Vorläufer des in Europa beliebten Memory.

Auf mehreren Ebenen angeordnet, findet der Spieler jeweils über 100 Spielsteine in den verschiedenen, am Anfang wählbaren, Levels. Zu jedem dieser Steine muß nun ein identischer Stein gefunden werden. Dabei ist allerdings eine Kleinigkeit zu beachten: Die Steinpaare müßen von einer Seite, also von rechts oder von links frei erreichbar sein. Nur dann lassen sie sich auch entfernen. Getreu der Natur des Spiels, sollten natürlich alle Steine entfernt werden. Um dieses Ziel letztendlich auch zu erreichen, ist es nötig, sich vor jedem Zug zu überlegen, ob dieser auch der taktisch beste ist. Wenn man zu unvorsichtig die erstbesten Steine miteinander kombiniert, kann es leicht passieren, daß auf einmal kein weiterer Zug mehr möglich ist, da alle entsprechenden Gegenstücke entweder verdeckt, oder nicht zugänglich sind. Neben einem guten Auge, welmit den unterschiedlichsten Symbolen und Schriftzeichen bedruckten Spielsteine einander zuordnet, ist noch eine gehörige Portion Strategie erforderlich, um auch das letzte Paar vom Feld zu räumen.

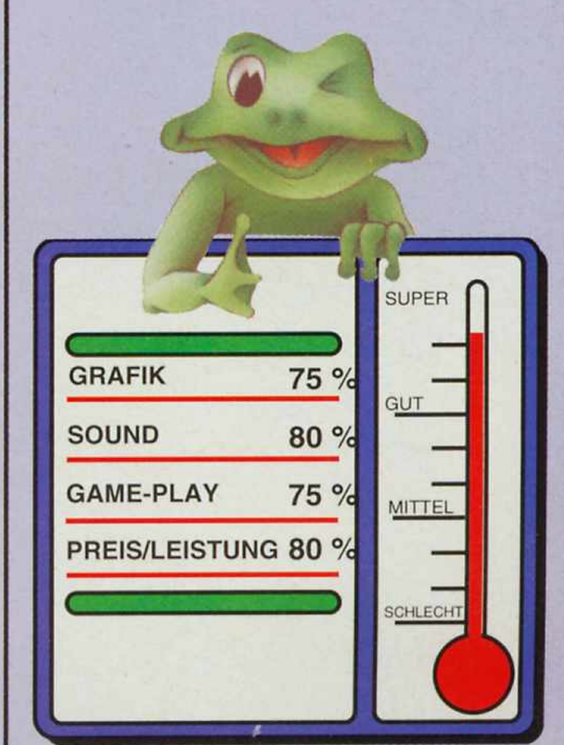
Erinnert an Memory: Shanghai.



Während des ganzen Tests gab es, entgegen meiner anfänglichen Befürchtung, keine Probleme mit dem Erkennen der einzelnen Spielsteine. Das Bild war zu jeder Zeit scharf und alle Details gut zu erkennen. In besonders unübersichtlichen Situationen erhielt man durch die permanente Lupenfunktion, die den einzelnen Stein auf seine vierfache Größe vergrößert, wertvolle Unterstützung.

Erwähnt sei noch der Mehrspielermodus, bei dem man miteinander, gegeneinander, nacheinander oder simultan testen kann, wer das bessere Auge hat.-

Thorsten Szameitat



Traurig aber wahr. In Punkto Kreativität lassen einige neue Konsolenspiele so ungefähr jeden Wunsch offen. Und wenn diese Spiele dann noch ein Alter aufweisen, daß sich im zweistelligen Bereich ansiedeln läßt, ja dann, dann stellt sich einem wirklich die Frage, ob der Beruf eines Spieletesters noch einen Sinn hat.

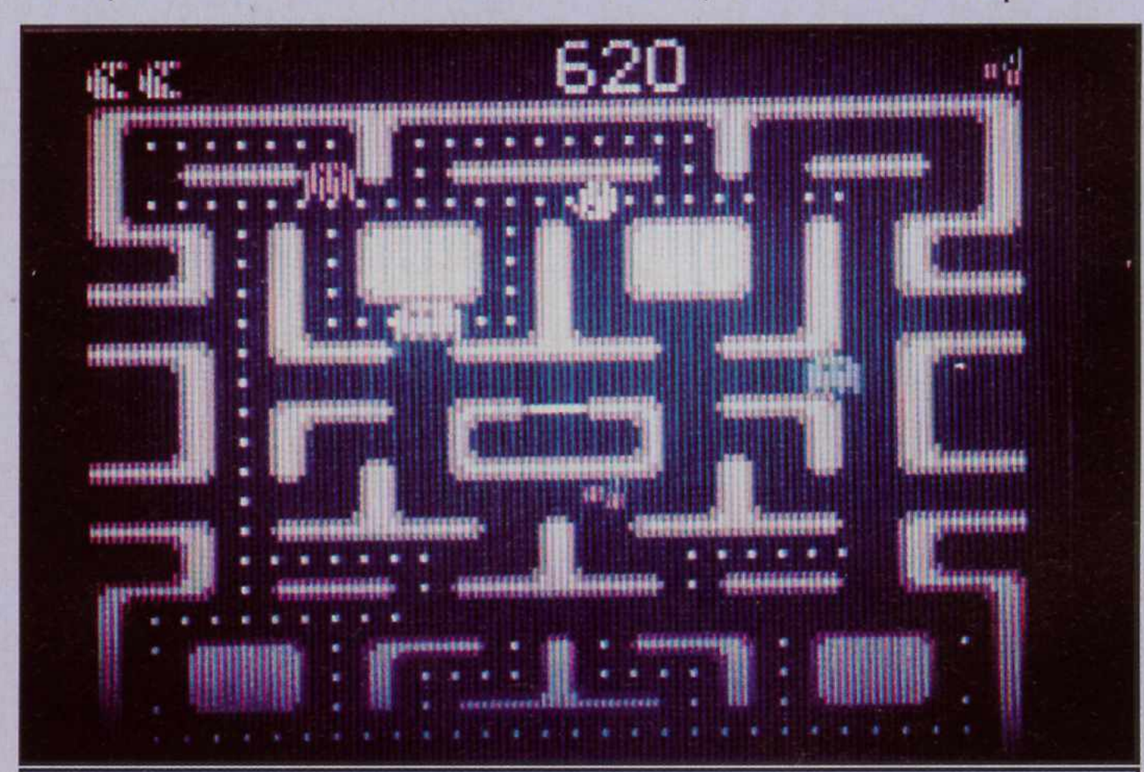
Es folgt also ein Test, der höchstens noch ein paar frisch gelandete Außerirdische interessieren dürfte. Vom Aufbau her hat sich bei der LYNX-Version von Ms.PAC-MAN, im Vergleich zu allen anderen verfügbaren Versionen, nichts erhebliches geändert, bis auf die Kleinigkeit der Kleinheit der Spieldarstellung, die ja hardwaremäßig bedingt ist. Auch wenn alle Spielteile, aufgrund der hervorragenden Qualität der LYNX-Konsole, sehr gut zu erkennen sind, so ermüdet diese Darstellungsart doch erheblich, so daß sie, gekoppelt mit der Spielidee, leicht zu einem längeren Winterschlaf führen kann.

Ziel des Spiels, wer hätte das gedacht, ist es, den nächsten Level zu erreichen. Dazu ist es von Nöten, ganz in Hänsel-und Gretel-Manier, alle Steinchen aufzusammeln, welche schön geordnet in den Gängen liegen. Den Part des Bösen übernehmen in diesem Fall eine handvoll Bettlackenträgern, gegen die die zierliche kleine Lady nur ankommen kann, wenn sie schneller läuft, oder eine der äußerst wirksamen Wunderpillen zu sich nimmt. Diese versetzen sie in die angenehme Lage, für kurze Zeit den wandernden Bettlacken den Garaus zu machen.

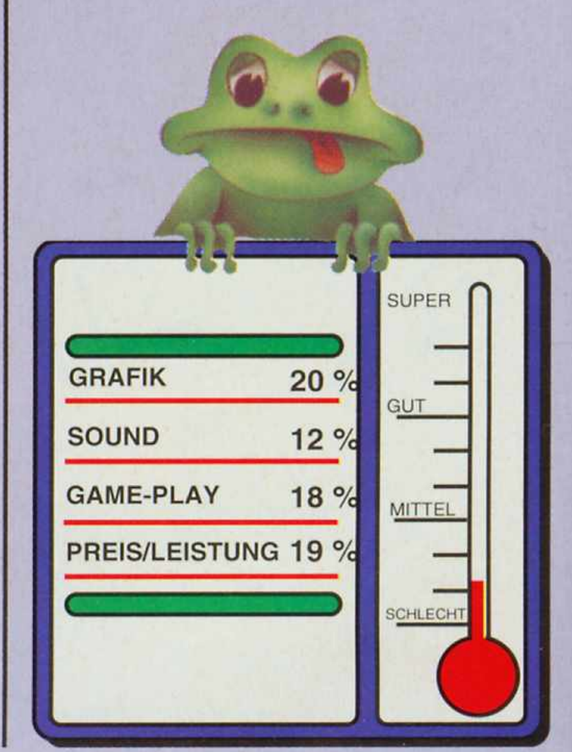
Soweit die erste Spielvariante, die sich aus vier Standard-Irrgärten zusammensetzt, die keinen besonders hohen Anspruch an das spielerische Geschick des Konsolen-Besitzers stellen. Die zweite Spielvariante umfaßt immerhin schon 21 Irrgärten.Der klägliche Versuch, neuen Witz ins Spiel zu bringen, endet in der Einführung neuer Superwaffen. Beschleunigung,bzw. Dematerialisierung heißen die neuen Zauberwaffen, mit denen man den Geisterlein zu Leibe rücken kann. Um dem ganzen Spiel auch, oder überhaupt eine witzige Seite zu geben, hat man noch drei kleine, fein animierte Cartoons eingebaut, die nach dem Erreichen eines bestimmten Levels für Abwechslung sorgen sollen. Nach soviel Streß wahrlich eine gute Idee.

Bleibt nur noch abzuwarten, wann man uns das erste-Balkentennisspiel al á "Pong" verkaufen möchte.

Thosten Szameitat



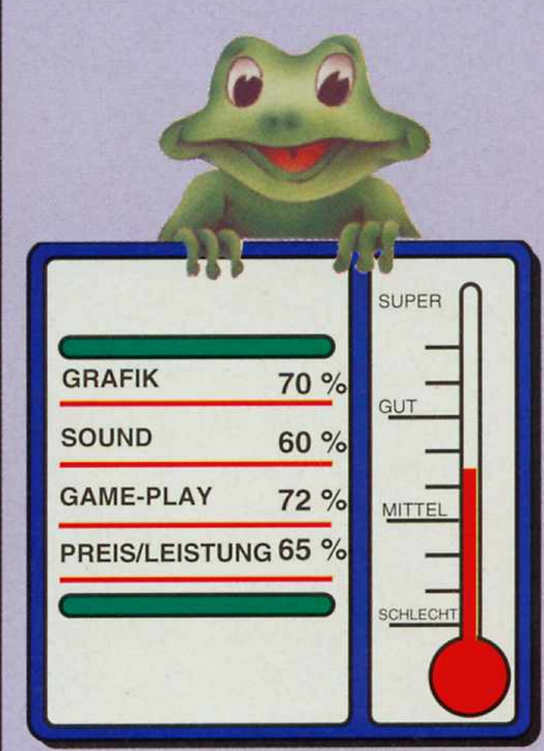
Irrgärten über Irrgärten in Ms. Pac Man



Es war einmal ... , nein es handelt sich bei RYGAR um kein Märchen, sondern um eines der üblichen Fantasy-Action-Spiele, die nicht gerade durch ihre Handlung überzeugen.
Da hilft es auch nur wenig, daß das Umfeld, indem sich unser kleiner Held bewegt, der ja gekommen ist, die Welt von der Unterdrückung durch das Böse zu befreien, mit viel Liebe zum Detail erstellt wurde.
Um seinen Auftrag zu erfüllen, muß sich RYGAR von links nach rechts durch die einzelnen Ebenen kämpfen. Neben den fast menschlichen Fähigkeiten Laufen, Springen und Ducken, verfügt unser Kämpfer noch über die Fähigkeit Kettensägen ähnliche Gebilde aus der Hüfte heraus zu schleudern. Diese sind Anfangs noch nicht von durchschlagenden Kraft, was sich aber natürlich durch eine Reihe kleiner Extras, die sich unter einigen Steinen befinden, leicht kompensieren läßt. Die Gegner, die jeder Level für unseren getarnten HE-MAN bereithält sind äußerst zahlreich, so daß man genüßlich auf die Feuertaste einhämmern kann, um sich den Weg zu bahnen.
Am Ende des dritten Levels erwartet einen dann ein etwas unangenehmerer Gegner, dem man schon gehörig das Fell verbrennen muß, ehe dieser den Weg frei gibt. Ärgerlich, neben der Musik, ist die Tatsache, daß es bei RYGAR nicht möglich ist, mittels "Continue"-Funktion das Spiel, nach Verlust der drei eigenen Leben fortzusetzen. Ob Lava Man oder No-Head, nach einigen kleinen Probespielen stellen einen diese Kameraden, die fast ausnahnslos in Reihe "angreifen", vor kein Problem mehr.Dennoch kann man mit RYGAR einige recht amüsante Stunden verleben, da ja doch ein gewisser Reiz in diesen Spielen steckt.

Thorsten Szameitat

Der Held trifft auf zahlreiche mysteriöse Gestalten.



Freuen Sie sich wieder über viele Konsole-Spiele in der nächsten Play Time. Sie erscheint am

12.07.1991

ALICE II

Brandneu erschien diesen Monat Alice II. Beim besten Willen lassen sich aber im Spielkonzept keinerlei Ähnlichkeiten zum angeblichen Vorgänger Alice (siehe PlayTime 6/91) feststellen.

Wie es scheint, ist der Name (und Alice selbst) das einzige, was noch geblieben ist. Das sagt aber noch lange nichts über die Qualität aus. Alice II ist vom Konzept her ein Jump & Run Spiel.

Widmen wir uns nun dem Spiel. Diesmal bekommt es unsere Heldin Alice wieder einmal mit sehr skurilen Figuren zu tun. Auf ihrem gefährlichen Weg durch Wald und Wiesen begegnen ihr Kopffüßler, der bekannte Spielkartenmann, Pusteblumen und noch viele andere, feindselig gesinnte Wesen. Alice läuft diesmal auf einer seitlich scrollenden Ebene. Neu und besonders auffällig ist hier die Möglichkeit, uneingeschränkt nach links und rechts zu laufen. Bei anderen Spielen dieser Art geht es immer nur in eine Richtung, ein Zurücklaufen ist nicht möglich. Anders bei diesem Spiel. Hier können Sie, je nach Belieben, auch wieder zurücklaufen und Gegenstände holen. Daneben gibt es hier mehrere Ebenen, verbunden durch diverse Treppen.

Alice beginnt im ersten Level auf einer Wiese und bahnt sich ihren Weg durch den verhexten Wald zu einem Häuschen, das wohl aus Hänsel und Gretel entnommen wurde. Sie sehen sofort, daß der Wald verhext ist, da die Bäume nicht gerade fröhlich dreinblicken, und in manchen sogar wilde Bienen hausen. Alice kann zu ihrer Verteidigung sowohl hüpfen als auch schießen. Je länger Sie den Feuerknopf betätigen, desto stärker werden ihre Schüsse. Wie stark ein Schuß nun wirklich ist, läßt sich am unteren Bildschirmrand entnehmen. Jedesmal, wenn Alice von einem Bösewicht getroffen wird, sinkt ihre Energie um eines, aus insgesamt drei Herzchen. Erst, wenn Alice keines mehr hat, wird ein neues Leben fällig.

Als Besonderheit haben sich die Programmierer etwas ganz tolles einfallen lassen. Wenn Sie auf Ihrem Steuerungspad die RUN-Taste betätigen, so stoppt das Spiel. Drücken Sie nun den Feuerknopf I, so erscheint ein, sagen wir mal magisches Menue. Sollten Sie hier die erste Option anwählen, so wird die Hintergrundgraphik für kurze Zeit sehr abgedunkelt. Nun müssen Sie sich beeilen, denn nur so können Sie die überall in der Landschaft versteckten Extras finden und aufnehmen. Neben den üblichen Extraleben und Energieherzchen können Sie auch ein Zauberbuch finden, welches Ihren Vorrat an Zaubersprüchen auffüllt. Wieviele Zauber Sie noch haben, sehen Sie links unten. Benutzen Sie ruhig diese Fähigkeit, es lohnt sich. Sie müssen nur suchen.

Am Ende des ersten Levels erwartet Sie, wie könnte es auch anders sein, eine schwere Herausforderung. Nachdem Sie das Lebkuchenhäuschen betreten haben, werden Sie mit den drei gefährlichen Geistern konfrontiert. Es wird einige Zeit dauern, bis Sie den Bogen raus haben, und in die zweite Lage kommen. Glauben Sie mir, ich spreche da aus Erfahrung. Sie können die Geister eigentlich nur besiegen, wenn es Ihnen gelingen sollte, drei Mal hintereinander auf einen Gespenst zu springen. Am besten, Sie halten sich in einer Ecke auf, und nehmen dann Anlauf zum Sprung. Haben Sie es nun wirklich geschafft, kommt

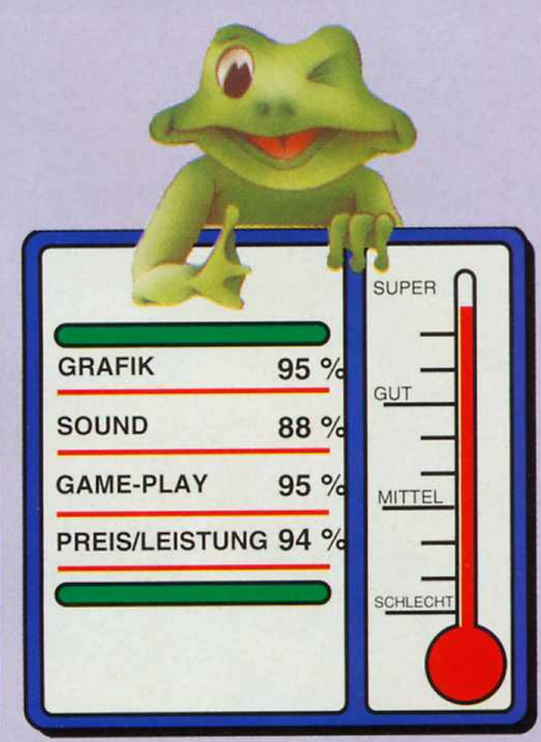
Alice hat allerlei Hindernisse zu überwinden.

der bekannte Hase und weist Sie in die nächste Lage ein.
Im zweiten Level gibt es nicht sehr viel neueres. Neben einer etwas schwierigeren Landschaft mit mehr Löchern kommen auch weitere Feinde dazu. Nehmen Sie sich vor allem vor den Stachelschweinen in Acht! Am Ende dieses Levels erwartet Sie auch wieder unser Lebkuchenhäuschen. Diesmal ist es ein Krokodil, das Sie besiegen müssen. Doch keine Panik, haben Sie die Gespenster besiegt, kann das doch kein großes Problem für Sie sein?!
Neben dieser niedlichen Handlung werden Sie bestimmt auch von der schönen Graphik verzaubert sein. Offensichtlich wurde auch sehr viel Wert auf

Wer mag der Herr wohl von diesem Häuschen sein?

schöne, detailreiche Figuren gelegt. Auch das Scrolling in beide Richtungen ist angenehm weich, der Hintergrund nicht zu kitschig übertrieben, wie bei einigen PC-Engine Spielen. Zu alldem gesellt sich schließlich noch der gute Sound. Kennen Sie Alice (den Vorgänger), wird Ihnen die Melodie bekannt vorkommen. Trotz des netten Sounds ziehe ich aber auf Dauer eine andere Musikuntermalung vor, da mir die Melodie nach längerem Spielen auf die Nerven geht. Eigentlich gibt es nicht viel mehr zu sagen. Bei diesem Spiel scheint alles zusammenzupassen, Handlung, Graphik wie auch Musik. Spätestens mit Alice II werden auch Sie Alice mögen.

Dieter Kneffel



MOTOROADER II

Lieben Sie NITRO? Dann werden Sie von Motor Roader begeister sein.
Wie auch bei Nitro, so lenken Sie hier Ihr Fahrzeug auf einer unwegsamen Piste. Wie Sie aus den Bildern ersehen können, blicken Sie von oben auf die Fahrzeuge. Sie beginnen mit einem Betrag von $5000. Mit Ihrem Geld können Sie sich vor jeder Runde mit diversen Kleinigkeiten und Spielereien eindecken. Ihnen stehen drei Fahrzeugtypen zur Auswahl: Auto, Panzer und Hover (Luftkissenfahrzeug). Es liegt zwar an Ihnen, welches Fahrzeug Sie bevorzugen, doch ist jedes Fahrzeug ist für ein anderes Gelände besser geeignet. Bedenken Sie, das Sie später sowohl auf Eis, Schotter, Teer, Sand und anderen Böden fahren werden. So werden Sie merken, daß der Panzer zwar am schwersten aus der Bahn zu bringen ist, dafür aber ungemein langsam und träge, der Hoverkraft wiederum sehr schwer zu lenken, dafür aber um so schneller ist. Das `normale` Auto kommt je nach Ausstattung mit jeder Piste halbwegs gut zurecht.
Wie gesagt können Sie am Anfang Ihre Ausstattung selbst auswählen. Neben Fahrzeugspezifischen Teilen wie Reifen, Motor und Karosserie können Sie auch so universelle Extras wie Raketen, Laser, etc. kaufen. Wie Ihre Gegner, so sind auch Sie damit in der Lage, unliebsame Konkurenten aus der Bahn zu bringen.
Im zweiten Level empfiehlt sich etwa unbedingt der Kauf eines stärkeren Motors, da Ihnen die Gegner sonst davonfahren.
Haben Sie sich nun Ihr Fahrzeug nach Ihren Bedürfnissen zurechtgeschneidert, kann es losgehen. Zusammen mit vier weiteren Teilnehmern gehen Sie an den Start. Insofern ich dem japanischen Manual folgen kann, muß es einen Fünf-Spieler Adapter geben, der die gleichzeitige Teilnahme von fünf Personen ermöglicht. Da wir bisher noch nichts über ein solches Teil wissen, kann uns ja vielleicht ein Leser informieren?! (Schön wäre ein Schaltplan zum Nachbauen!)
Da es ja unmöglich wäre, alle Fahrzeuge gleichzeitig zu zeigen, wenn sie weit auseinander liegen, wurde hier ein anderer Weg gewält. Ist ein Fahrzeug aus irgendeinem Grund so lang-

Von oben ist alles gut zu beobachten.

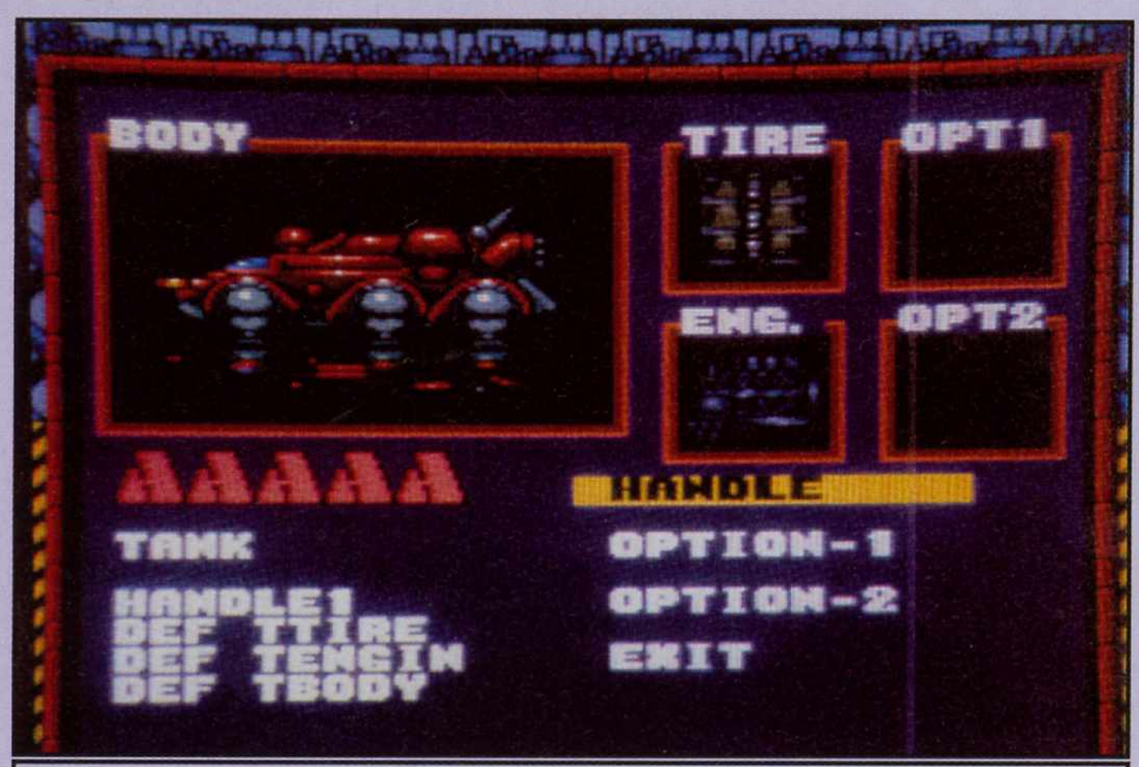
sam, das es aus dem Bild fällt`, wird es wieder zur Gruppe geflogen. Zwar fliegt das Fahrzeug dann von selbst mit der Gruppe, doch verbraucht das viel Energie. Sollte Ihre Energie dadurch, oder durch zu viele Zusammenstöße verbraucht sein, scheiden Sie aus.

Erster wird, wer zuerst die Ziellinie passiert. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie die meiste Zeit geflogen oder gefahren sind. Je nach Platz erhalten Sie dann eine Prämie. Und schon geht es weiter, zur nächsten Runde. Die meisten Probleme werden Sie am Anfang wohl mit der Lenkung haben. Es kann schon etwas dauern, bis Sie den Bogen raus haben, und nicht ständig zurückfallen.

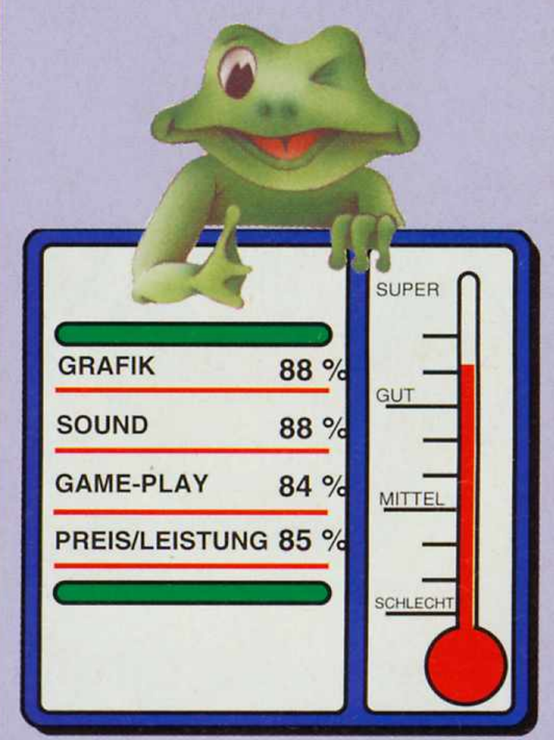
Die Graphik paßt im ganzen, das Scrolling ist nicht schhlecht, doch zuckt es schon mal ab und zu. Auch der Sound klingt ziemlich erfrischend.

Am schönsten sind wohl die Anfangsgraphiken. Sind Sie ein Fan von Autorennen, sollte dieses auf keinen Fall in Ihrer Sammlung fehlen.

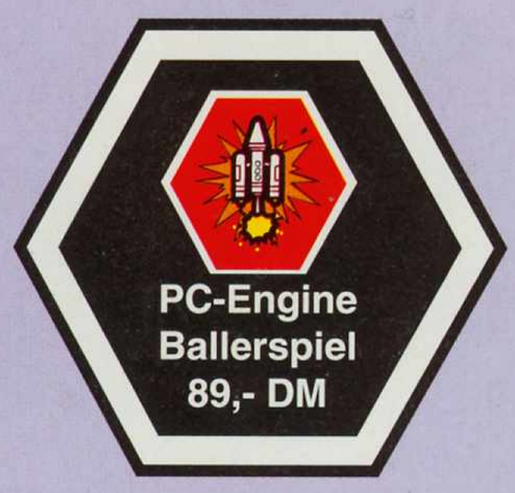
Dieter Kneffel



Stellen Sie sich Ihr Gefährt nach Wunsch zusammen.



Console



Auch diesen Monat war ich wieder bestrebt, Ihnen ein neues Ballerspiel zu präsentieren. Da kam es sehr gelegen, das ich die neue Version von Thunder Blade für die PC-Engine zwischen meine Finger bekam.

Die meisten unter Ihnen werden sich bestimmt an die Spielhallenversion erinnern. Nach dem großen Erfolg als Spielhallenspiel gab es Versionen für alle gängigen Rechnersysteme. Nun endlich gibt es dieses coole Spiel auch für die PC-Engine.

Setzen Sie sich in die Kanzel eines Kampfhubschraubers, und schon gehts los. Sie überfliegen diverse Landschaften und schießen auf alle (feindlichen) Panzer, Jeeps, Laster, Hubschrauber, Jets,... Naja, ganz so einfach ist das nicht. Da Ihre Gegner nicht ganz doof sind, müssen Sie

Achtung! Feindliche Hubschrauber im Angriff.

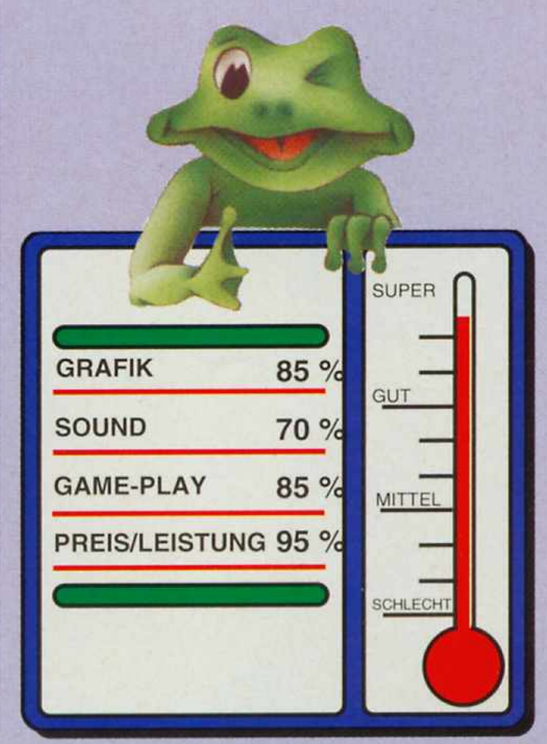
ganz schön auf der Hut sein, um Kollisionen zu vermeiden und nicht selbst abgeschossen zu werden. Jeder Level besteht im Grunde genommen aus mehreren Einzelteilen. Lassen Sie sich nicht gleich am Anfang abschrecken, wenn Sie das Spiel nicht kennen. Ganz am Anfang blicken Sie von oben auf Ihren Helikopter und fliegen zwischen Hochhäusern. Zum Glück können Sie hier nicht, wie etwa bei der Version für den Amiga, gegen die einzelnen Häuser fliegen. Dadurch wird das Spiel um einiges Spielbarer, als auf dem Amiga. Erst nachdem Sie diesen Teil gemeistert haben, wird das Spiel reizvoll. Nun ändert sich Ihr Blickwinkel. Sie schauen nun nach vorne, während Sie eine Stadt durchfliegen. Dank schnellem Scrolling ein wirkliches Abenteuer. Nehmen Sie sich hier vor den angreifenden Hubschraubern, als auch vor den Fahrzeugen in Acht! Hier geht die Action erst richtig los, da Sie hier nun auch gegen die Hochhäuser prallen können. Haben Sie die Stadt hinter sich, geht es auf der Straße weiter. Neben Hubschraubern kommen nun auch Propeller- und Düsenflugzeuge auf Sie zu, während Sie von unten ständig beschossen werden. Auch hier müssen Sie aber verdammt aufpassen, daß Sie nicht gegen einen Baum fliegen. So geht es immer weiter, bis Sie am Ende des Levels (zu erkennen an der roten Balkenanzeige oben) gegen einen gewaltigen Gegner antreten müssen. Nun blicken Sie wieder von oben herab, während Ihr Helikopter verzweifelt gegen ein Schlachtschiff ankämpft. Bis Sie hier durch sind, wird einige Zeit vergehen! Es braucht viel Übung, bis man diesen Gegner endlich bezwingen kann. Der zweite, und alle weiteren Level sind nicht sehr viel anders. Hervorzuheben wäre vielleicht, daß Sie im zweiten Level auch Höhlen befliegen. Hier dürfen Sie nicht den Ausgang verpassen und mit gigantischen Tropfsteinen zusammenstoßen. Ach ja, um Ihre Gegner zu vernichten, stehen Ihnen sowohl Raketen, als auch `normale` Geschosse unendlich zur Verfügung. Ich empfehle Ihnen nicht, die Raketen zu nehmen, da diese zwar ein bißchen weiter fliegen, jedoch viel langsamer sind, als die andere Waffe.

Kampf vor interessanter Skyline.

Volltreffer!

Dieses Spiel besticht vor allem wohl durch seine schnelle Graphik, weniger durch den, zugegebenermassen etwas kargen Sound. Trotz dem schnellen Scrollen hat die Graphik aber nichts an Qualität einbüsen müssen. Sie werden sich am Anfang allerdings etwas schwer tun, da das Spiel schwer, meiner Ansicht nach fast zu schwer zu spielen ist. Dadurch kann die Lust am Spielen sehr schnell vergehen.
Vor allem der Gegner am Ende des Levels ist nur unter größter Anstrengung zu besiegen. Sind Sie jedoch mit solchen Spielen vertraut, dürfte dieses auch keine unmöglichen Leistungen abverlangen.

Dieter Kneffel



TOP

Kerry bringt Ihnen wieder einmal die neuesten Spiele, die sich ihren Weg zu den höchsten Verkaufsquoten erkämpft haben.

1

(1) WONDERLAND (VIRGIN)

Freunde von Lewis Carroll`s `Alice im Wunderland` können hier die blonde Schönheit im Zwist mit der bösen Königin erleben. Dieses visuelle Märchenland gibt Ihnen Hoffnung, daß Ihre Träume wahr werden können. Was diesem Spiel an brillantem Wortschatz fehlt, macht es allemal mit seiner fantastischen Graphik wett.

2

(2) GODS (MINDSCAPE)

Die Bitmaps schlagen zurück. Wir gaben diesem Spiel 93% und Sie mochten es auch. Dadurch katapultierten Sie GODS auf Platz zwei der Charts. Nehmen Sie alle Kraft, die Sie haben und schlüpfen Sie in die Haut von Herkules, um die Götter herauszufordern. Es gibt genug Monster, um Sie für Stunden zu beschäftigen. Ich bin mir sicher, Sie finden unter den fünfzehn Waffensystemen das passende, um damit die Stunden `rum zu bringen.

3

(3) PGA TOUR GOLF (ELECTRONIC ARTS)

Begeben Sie sich auf die schwierigsten Golfplätze der ganzen Welt. Sie werden enttäuscht sein, wenn Sie auf junge, hübsche Mädchen stehen, da dieses Spiel nichts sexistisches an sich hat. Sicherlich ein unbedingtes Muß für japanische Spieler, da die drüben ganz verrückt nach Golf sein müssen.

TEN

4 SIM EARTH (OCEAN)

Der Spitzenreiter des letzten Monats. Ocean gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihren eigenen Planeten ohne Ozonloch zu schaffen (sehen Sie sich nur mal die Auswirkungen in HighLander II an!). Viele Einzelheiten sind Hauptattraktion bei diesem Spiel. Dennoch nicht ganz das Richtige nach einem langen Tag.

5 EYE OF THE BEHOLDER (US GOLD)

Ein 3D Rollenspiel in Dungeon Master Aufmachung. Hier haben Sie die Chance, in die Welt von Deepwater zu gelangen, um dort dem Monster Ihrer Wahl eins über die Rübe zu ziehen. Wollen Sie ein kleines Abenteuer in Ihrem Leben und coole Graphik, dann sollten Sie zu diesem Spiel greifen.

6 ELITE PLUS (MICROPROSE)

Eigentlich ist das eine Neuauflage des Spieles ELITE, doch bin ich über die zahlreichen Verbesserungen erfreut. Durch die Verwendung mehrerer Farben wird die Graphik erheblich besser. Weiterhin gibt es nun auch mehr Missionen. Ich rate Ihnen, kaufen Sie sich die beste kugelsichere Weste, die Ihnen unter die Finger kommt.

7 LINKS (US GOLD)

Dieser realistische Golfsimulator kann mit gelungener 3D Graphik aufwarten. Hier können Sie sowohl Schläge, als auch Putten üben. Sowohl die Zeitlupenfunktion, als auch der wirklichkeitstreue Sound der Schläge erlaubt angenehmes Spielen aus Ihrem Sessel heraus. Fantastische Graphik, nur Schade, daß der Graphikaufbau auf einem normalen PC über eine Minute braucht.

8 LEMMINGS (PSYGNOSIS)

Es ist kaum überraschend, daß dieses Spiel den Titel des originellsten Spieles des Jahres auf der vergangenen ECTS erhielt. Führen Sie diese Selbstmörder zu ihrer sicheren Höhle, und beschützen Sie sie vor dem programmierten Selbstmord. Gute Graphik, interessante Soundeffekte und das einfallsreiche Spielkonzept machen dies zur Nr.1 in meiner privaten Sammlung.

9 SPEEDBALL II (IMAGEWORKS)

Ein absolutes Muß für Fans der ersten Version, die bis zum letzten Atemzug kämpfen. Nicht ganz so aufregend, doch Sie haben zumindest mehr in der Führung Ihrer Mannschaft mitzureden.

10 SIM CITY/POPULOUS COMPILATION

(INFOGRAMES)

Eine gelungene Mischung, da Sie bei dem einen Spiel Ihre eigene Stadt entwerfen, bei dem anderen Schlösser aus Maulwurfhügeln errichten. Beide Spiele waren selbstständige Hits und werden zusammen um so mehr Furore machen.

Mit freundlicher Unterstützung der `Virgin Megastore` in der Oxford Street, London.

ON SCREEN

HIGHLANDER II

Christopher Lambert und Sean Connery spielen, wie zuvor in Highlander, auch hier die Hauptrollen. Connor MacLeod ist nicht mehr unsterblich, und wir erleben ihn als einen müden und alten Mann, der auf seinen Tod wartet.

Wir befinden uns im Jahre 2024 und die Erde ist ummantelt von einem Schutzschild, einem Gerüßt, welches Connor nach der Zerstörung der Ozonschicht entwickelte. Nun wird Connor von einer jungen und schönen Terroristin angesprochen. Sie informiert ihn, daß die korrupte Firma TSC weiß, daß das Schild nicht mehr länger gebraucht wird, aber immer noch Gewinn abwirft.

Inzwischen erfahren wir in einer Traumsequenz, daß MacLeod und Ramirez in Wirklichkeit Außerirdische vom Planeten Zeist sind (der Name des Planeten hört sich an wie ein Reinigungsmittel für Fußböden). Die beiden nehmen an einer unglückseligen Revolution gegen General Katana teil, und werden dazu verbannt, für immer unsterblich auf der Erde zu leben. Katana beschließt nach einer Wartezeit von mehreren Jahrhunderten zwei Bösewichte auf fliegenden Skateboards auszusenden, um MacLeod zu töten Diese unerklärliche Entscheidung gibt Connor noch einmal seine Unsterblichkeit zurück, und er geht entschlossen hinweg als der junge Mann, an den wir uns alle erinnern.

Mittels spirituellem Hokuspokus wird Ramirez (Sean Connery) ins Leben zurückgeholt und taucht in Schottland auf einer Theaterbühne inmitten des fünften Aktes bei Hamlet wieder auf. Das verleiht dem Film seine witzige Note. Nun ist das Paar wieder vereint, und Beide machen sich daran, Katana (der sich auf die Erde begab, und sich mit den bösen TSC verbündet hat) zu besiegen und das Schild zu zerstören. Genug der Handlung.

Die Erde des 21. Jahrhunderts ist ein grauer und feuchter Ort, wo Verbrechen auf der Tagesordnung stehen. Der Planet Zeist sieht aus, wie tausend andere Science-Fiction-Landschaften auch, mit welligen Ebenen und kleinen Hügeln. Es gibt sehr viele Spezialeffekte und viele Aktionszenen, deren Geschwindigkeit es unmöglich macht, die Personen zu identifizieren. Während der Grundgedanke selbst ziemlich klar ist (die Rettung der Welt und die Rückkehr auf den eigenen Planeten), sind die Mittel für die Darstellung sehr unwahrscheinlich und unlogisch. Man hat den Eindruck, als sei der Film ursprünglich länger gewesen oder aber nicht fertig gestellt worden. Ersteres würde die auffälligen Abweichungen vom Original erklären. Ein Beispiel dafür wäre etwa die Suggestion der Zeitreise. Der Schwertkampf war stellenweise etwas hölzern und mir gefiel die Brutalität nicht. Ich erwartete, daß die Köpfe rollen, aber die sadistischen Wutausbrüche Katanas waren überzogen, besonders der Tod eines Mannes durch den Strang gegen Filmende.

Im Großen und Ganzen ist es "Highlander II" Wert, gesehen zu werden, vor allem wenn Sie viel Action mögen und sich keine allzu großen Gedanken über den Sinn des Ganzen machen. Hat Ihnen allerdings die Orginaltreue und die ausgezeichnete Charakterdarstellung des ersten Films gefallen hat, rate ich Ihnen, alles darüber zu vergessen, und diesen Film davon losgelöst zu betrachten.

Sean Connery ist, wie gewöhnlich, sehr witzig und mir wurde erzählt, daß es mit Christopher Lambert ein Film für Mädchen sei.

Leserbriefe

Senden Sie Ihre Leserbriefe an:
CP-Verlag
Redaktion Play Time
Leserbriefe
Postfach
8500 Nürnberg 1

Hallo "Play Time"-Team,

ich finde die "Play Time" echt stark und ich werde sie mir auch in Zukunft weiter kaufen.
Aber was ich nicht so gut finde ist, daß Sie so wenige Spieletests zum C-64 bringen. Da ich ein totaler C-64 Freak bin, würde ich es begrüßen, wenn in Ihrer Zeitschrift mehr über den C-64 gebracht würde.
Die Poster die in der Ausgabe 6/91 waren (hängen schon an der Wand), finde ich gut (weiter so), aber könnten die Poster nicht größer sein (doppelt so groß)?
Trotz dieser kleinen Kritik finde ich die "Play Time" super, weiter so.

Andreas Seib

Anmerkung der Redaktion:

Es tut uns leid dies sagen zu müssen, aber der C-64 hat seine Vorreiter-Rolle an den Amiga und die PC-Scene abgeben müssen. Er wird deshalb nicht von uns, sondern von den Entwicklern Stiefmütterlich behandelt. Wenn es gute Programme für den C-64 gibt, berichten wir natürlich auch darüber (z.B. der Test der Power Up Compilation auf Seite 75). Die Poster-Größe ist leider ein technisches Problem. Aber zwei Poster-Motive im DIN A 3 Format sind doch in Ordnung, oder?

Werte "Play Time" Redaktion !

Mein Name ist Lars Händler und ich habe mir Eure Zeitschrift gestern gekauft. Ich finde die "Play Time" ist eine sehr schöne und übersichtliche Zeitschrift. Aber nun was mir nicht sehr gut gefällt:
1. Fast alles was unter der Rubrik "Reviews" zu finden ist kann man nicht auf den ersten Blick erkennen auf welchem Computer es diese Spiele gibt. Ich finde Ihr solltet über euren Frosch den Computernamen schreiben.
2. Wenn Ihr schon Konsolen-Spiele mit in Euer Heft nehmt, könntet Ihr dann nicht auch Game-Boy-Spiele testen? Ich werde bald einen Game-Boy bekommen, deshalb möchte ich mich über die Spiele informieren. Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift super.

Lars Händler

Anmerkung der Redaktion:

Zu 1.: Der Computertyp, auf dem das jeweilige Programm getestet wurde, ist bei jedem Test angegeben. Man findet ihn in der Info-Raute am Anfang des Textes.
Zu 2.: Game-Boy Module dürfen natürlich nicht fehlen. Daher berücksichtigen wir ab dieser Ausgabe auch Nintendos kleinsten.

An die Play Time Redaktion.

Wir bitten Sie die Aussage in dem Bericht der Play Time Mai 1991 auf Seite 98 richtig zu stellen.
In diesem heißt es, daß Herr Neuen den einzigen Softwareverleih in Deutschland betreibt. Wir Verleihen schon seit dem 17.11.90 Software für Amiga, C-64, PC, Game-Boy und Mega-Drive.
Wir hoffen Sie sind bereit dieses in einer der nächsten Ausgaben zu tun.

V. Macziejek

Anmerkung der Redaktion:

Hiermit geschehen.

Hinweis der Redaktion:
Zum Thema CD-Spiele auf Laserdisk ,erreichten uns viele Anfragen. Für alle Interessierten, hier die Anschrift des Herstellers:

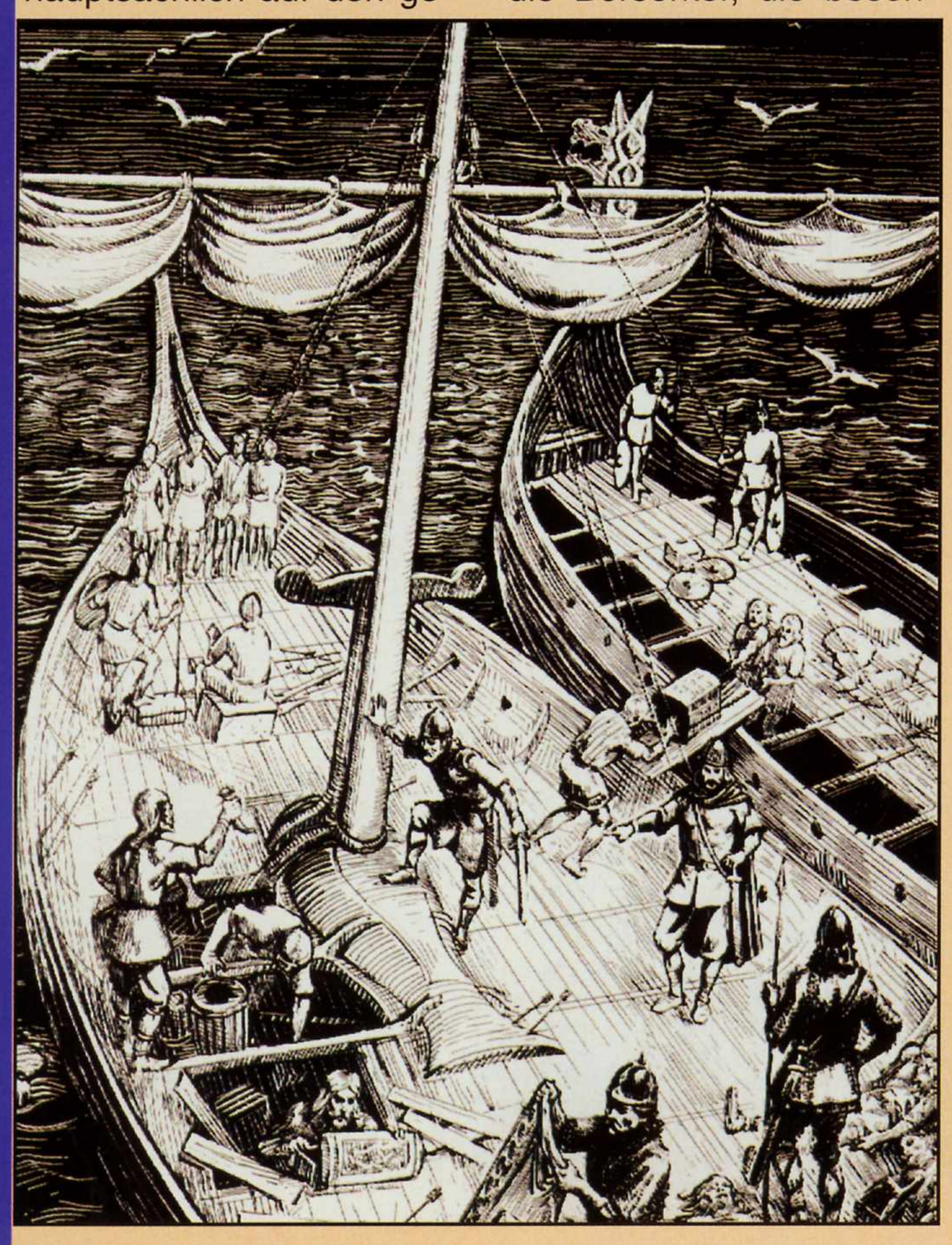
SOFTWARE CORNER
Augartenstraße 6
6800 Mannheim1
Telefon: 0621/402387

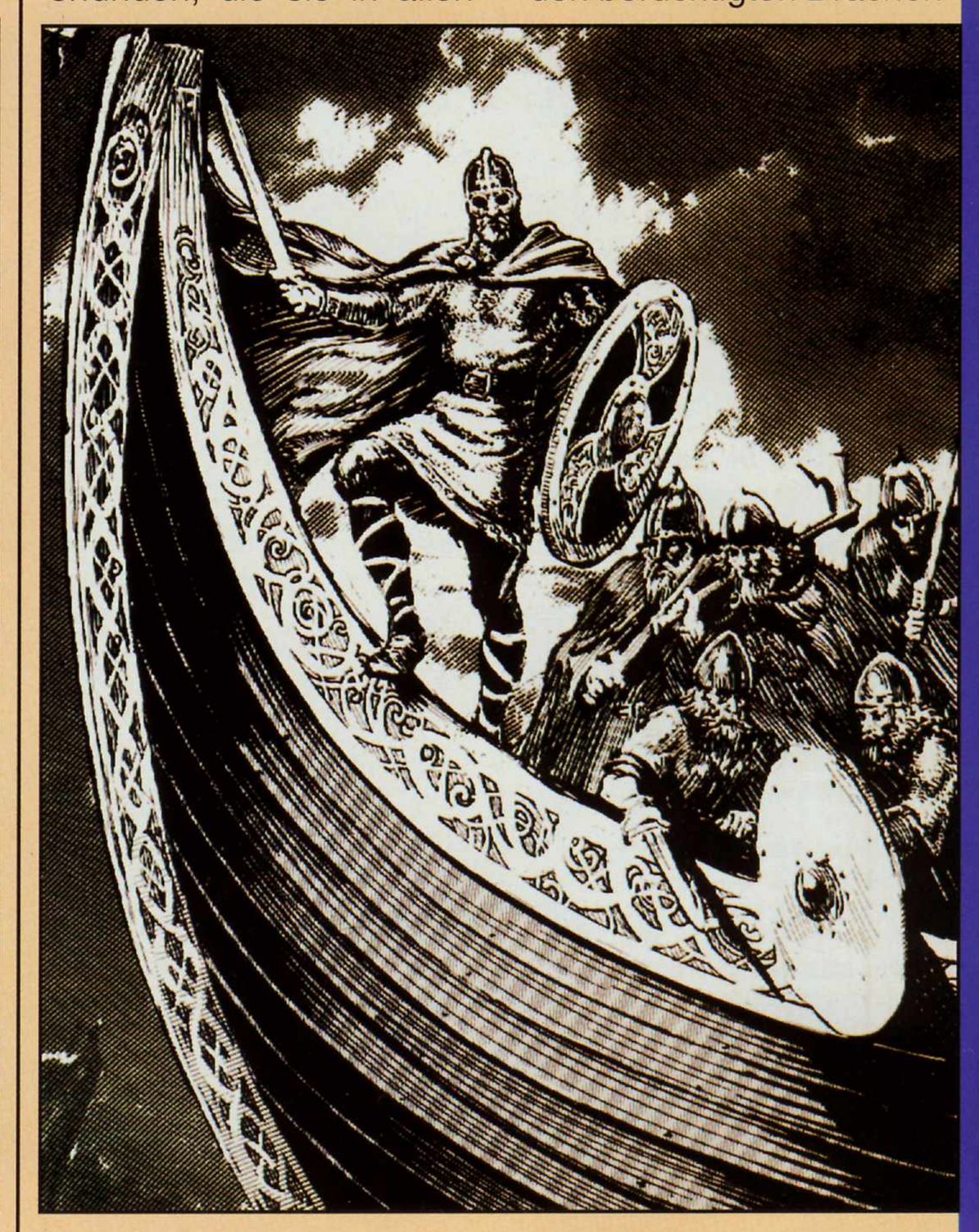
VIKINGS

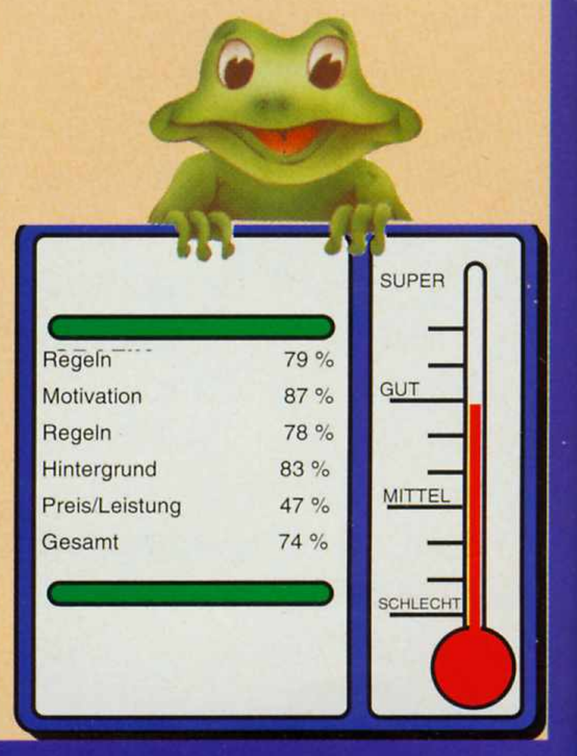
ROLLEN

Von AD&D ist wieder einmal ein neues Buch mit Zusatzregeln erschienen. Es heißt Vikings und ist bis jetzt leider nur in Englisch erhältlich.

Mit diesem Werk eröffnen sich jeder Spielergruppe phantastische Möglichkeiten. Vikings stützt sich hauptsächlich auf den geschichtlichen Hintergrund und da die meisten Leute eine falsche Vorstellung von den Wikingern haben, wird als Einleitung genau erklärt, wie die Vorfahren der heutigen Norweger und Dänen lebten. Beim aktiven Rollenspiel selbst sind die Regeln teilweise von AD&D abgeändert und erweitert. Es gibt natürlich keine Rassen wie Elfen und Zwerge mehr, aber dafür haben die Nornen (das sind die Schicksalsgöttinnen) an jeden Charakter speziell gedacht: Vielleicht verfügt Ihr Held über das "zweite Gesicht", oder er ist besonders mutig, wofür die Wikinger ja bekannt sind. Eine absolut neue Charakterklasse sind die Berserker, die besondere Fähigkeiten (in bestimmte Tiere verwandeln, bessere Kampfwerte usw...) besitzen. Da unter den Wikingern keine Kleriker sind, haben sie zum Ausgleich die Runenmagie erfunden, die sie in allen Lebenslagen unterstützen. Außerdem enthält Vikings noch eine Menge neuer magischen Gegenständen und Schätzen. Falls auch Sie Abenteuer wie die Wikinger erleben wollen (mit den berüchtigten Drachenschiffen auf Raubzüge auszufahren und Städte zu plündern!), dann ist Vikings genau das richtige für Sie. Wirklich sehr empfehlenswert.







Rollenspiele

SPIELE

Tips zu Shadowrun

Shadowrun ist meiner Meinung nach ein sehr gutes Rollenspiel, die ganze Idee mit der Wandlung unserer Erde und Kultur ist einfach genial.
Da ist es doppelt traurig, daß die Regeln sooo große Fehler aufweisen. Zweifellos haben die meisten Spielergruppen keine Probleme ihre eigenen Zusatzregeln zu machen, ich will Ihnen hierbei nur ein bißchen helfen und unter die Arme greifen.
Schon die Regeln für die Charakterentwicklung sind alles andere als gut. Metamenschen (Elfen, Zwerge...) beginnen mit viel schlechteren Eigenschaften, weil sie vier "Prioritäten" in ihre Rasse stecken müssen. Das ist nicht fair, da die kleinen Vorteile der Metamenschen schon durch lästige Allergien ausgeglichen werden. Es wäre besser die Rassenwahl komplett aus der "Charakter-Mastertabelle" zu streichen (metamenschliche Zauberer müssen dann selbstverständlich auch eine Priorität von vier auf Magie setzen, um zaubern zu können). Metamenschen haben sowieso noch den Nachteil, daß sie Ziel des Rassenhasses sind (die modernen Ku-Kluxer sind nicht gerade freundlich...).

Ein weiterer Fehler betrifft die Anwendung von Granaten. Mit einem Schadenscode von 6M3 können sie einen gut gepanzerten (z.B: Panzerjacke & Helm) Charakter überhaupt nicht mehr verwunden, da der Schaden durch die Rüstung allein absobiert wird und durch die Fertigkeit "Wurfwaffen" nicht erhöht werden kann. Es gibt also zwei Möglichkeiten diese Regel zu verbessern: Entweder man setzt den Schadenscode auf 6S3, bzw. auf 6T3, oder man erhöht die Wundkategorie durch Zusatzerfolge, was allerdings unlogisch ist. Auch bei anderen Waffen, hauptsächlich den Pistolen, ergibt sich dieses Problem. Es ist daher ratsam das Powerniveau dieser Waffen zumindest auf fünf anzuheben. So hat ein "Revolverheld" zumindest die Chance einen gepanzerten Gegner mit Konstitution sechs zu verletzen.

Am Besten wäre es sowieso unterschiedliche Powerniveaus für den Ausweichpool und die Widerstandsprobe festzulegen, denn es ist schließlich nahezu unmöglich den Kugeln einer Schrotflinte auszuweichen, sie abzuwehren ist wahrscheinlicher, doch dies alles wird dann etwas zu kompliziert. Besonders witzig ist die Regel mit dem Techwert. Versuchen Sie einmal einem Zauberer eine magische Waffe zu kaufen. Nun, andere Charaktere haben keinen Nutzen von derartigen Waffen und Magier dürfen sie nicht besitzen, da ihr Techwert maximal bei 150.000 liegt, ein magisches Messer aber schon mindestens 180.000 kostet. Den Techwert ganz wegzulassen ist keine gute Lösung, es bietet sich aber an, Ausrüstung, Waffen (auch magische) und Fahrzeuge nicht zum Techwert zu rechnen, wohl aber Cyberware, magische Gegenstände (wie Zauberspeicher), Cyberdecks und die dazugehörigen Programme. Apropos Cyberdecks, falls Sie ihren Spielern erlauben, ihre eigenen Cyberdecks zu bauen, dann verändern Sie vorher die Konstruktionsformel:

Shadowrun: MPCP*(Härte+((Ladegeschwindigkeit+I/O-Geschwindigkeit)/2)); verbesserte Formel: Härte*(MPCP+((Ladegeschwindigkeit+I/O-Geschwindigkeit)/2)). Ansonsten baut sich nämlich jeder Matrixenschleicher ein Cyberdeck mit Härte 20 und ist dann damit fast unverwundbar. Auch das Magiesystem ist nicht gerade perfekt. Viele Zaubersprüche (z.B: Manaball, Schlaf) sind zu mächtig, andere haben einen so hohen Entzugscode, daß der Zauberer ziemlich sicher bewußtlos wird und deswegen sie erst gar nicht anwendet (Feuerball, Höllenfeuer, Chaos, Toxische Welle...), obwohl dies ein Abenteuer amüsanter gestalten würde.

So das wär's mal für's Erste... Falls Sie noch weitere schwerwiegende Fehler bemerkt haben, schicken Sie mir bitte Verbesserungsvorschläge, damit jeder Shadowrunfreak in den Genuß Ihrer Ideen kommt!

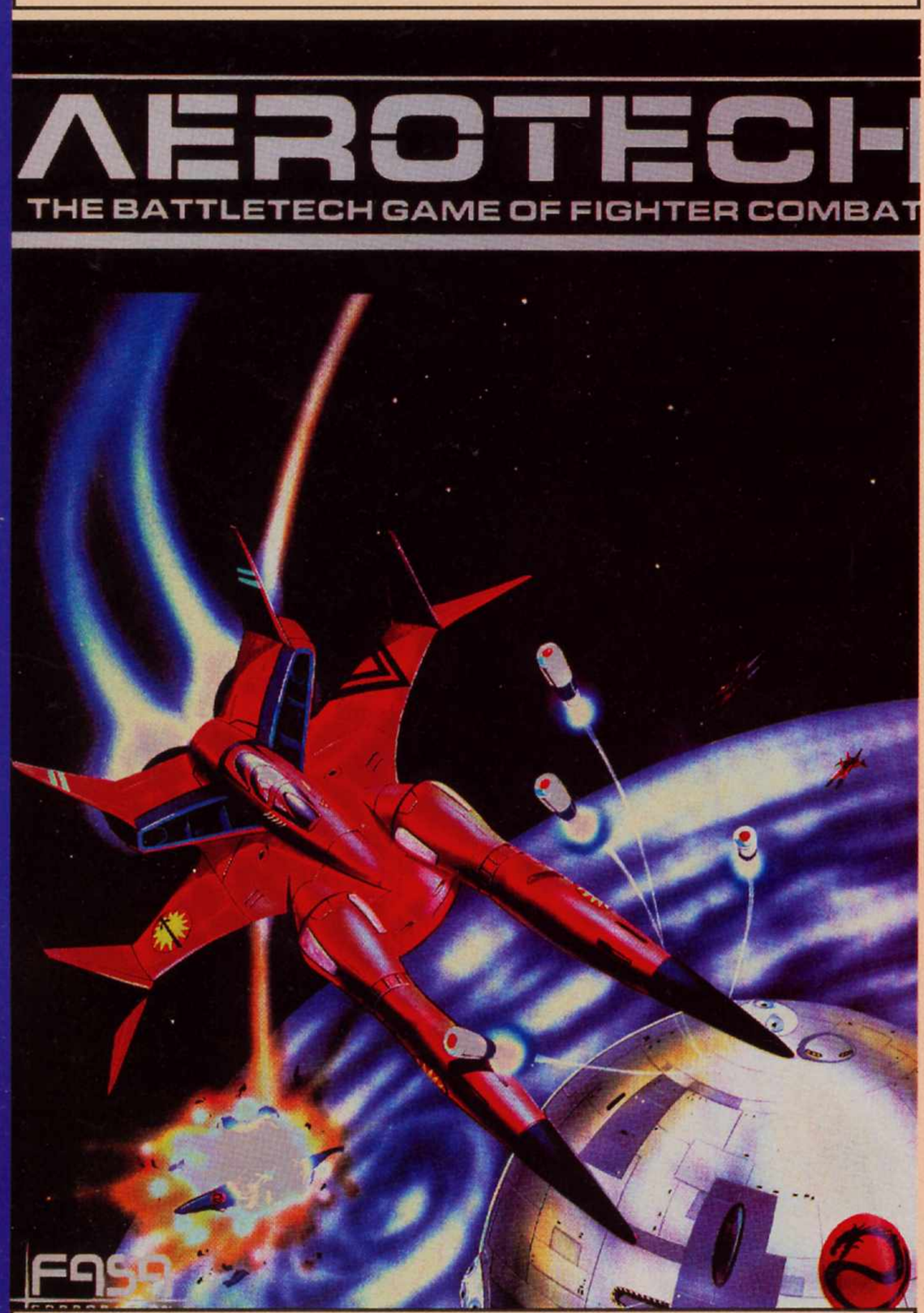
Battletech

Ein dunkles Zeitalter ist über die Menschheit hereingebrochen. Wo einst der vereinigte Sternenbund mit sanfter Hand regierte, streiten sich jetzt fünf Nachfolgestaaten um die Herrschaft im von Menschen besiedelten Weltraum.
Furchtbare Kriege haben seitdem blühende Welten in öde Schlachtfelder verwandelt. Der technologische Fortschritt ist nicht nur zum Stillstand gekommen, die Hightech-Maschinen früherer Jahrhunderte können mit den heutigen Anlagen überhaupt nicht mehr hergestellt werden. Die Nachfolgekriege werden um Wasser, alte Depots und Fabriken geführt. Denn wer die Kontrolle über diese Elemente hat, wird letztendlich den Sieg und damit die Vorherrschaft im gesamten erforschten Weltraum erringen. Die Kriegstechnik des 4.Jahrtausends ist nur noch geringfügig mit der des 20.Jahrhunderts vergleichbar. Es gibt zwar immer noch Panzer, Jäger und Helikopter, doch die wahren und uneingeschränkten Herren des Schlachtfelds sind die Battlemechs. Diese 7 -15m großen und 10 - 100 t schweren Kampfkolosse können es, was Panzerung und Feuerkraft betrifft, mit einem ganzen Panzerbataillon des 20.Jahrhunderts aufnehmen. Die Mechkrieger, die diese Vernichtungsmaschinen steuern, sind die gefürchtesten (und damit respektiertesten!) Kämpfer der Milchstraße. Battletech ist ein Rollenspiel für Strategen und Taktiker, bei dem der Kampf zwischen den Mechs im Mittelpunkt

Fortsetzung Seite 128

Enthält die Zusatzregeln für Städte: Citytech

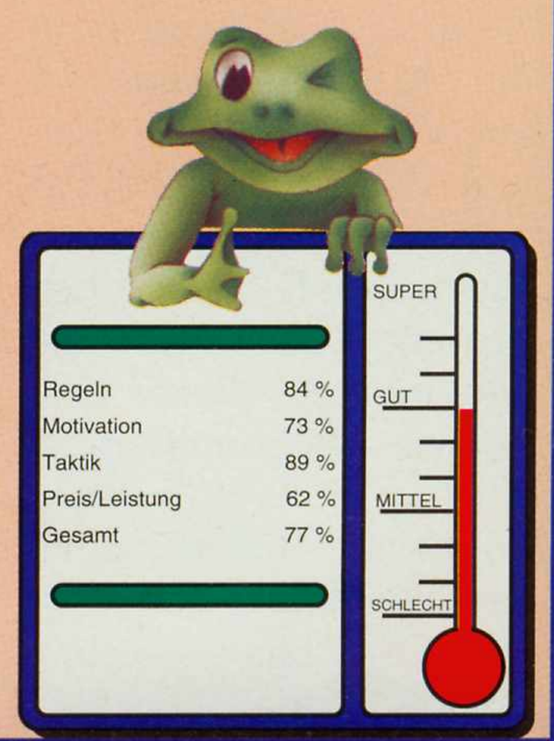
Erklärt Kampfregeln und deren Anwendung: Battletech.



Aerotech ist bisher leider nur in Englisch erhältlich.

steht. Die Kampfregeln sind demnach natürlich extrem realistisch und damit auch hoch kompliziert. Es wurde so ziemlich an alles gedacht: der Mech erhitzt sich wenn er sich bewegt oder Waffen abfeuert. Das Gelände spielt eine große Rolle, steht der Mech in einem Wald, der vielleicht durch die Infernoraketen des Gegners Feuer fängt, oder trampelt er gerade Häuser nieder, in denen sich (lästige?!) Infanterie verschanzt hat. Battletech wird durch diese genial durchdachten Regeln zu einem phantastischen Spiel, ob Sie sich nun nur einzelne Gefechte liefern, oder mit ihrem Mechkrieger eine ganze Serie von Abenteuern durchstehen. Bis jetzt sind drei Regelwerke von Battletech erschienen, von denen das Letzte (Aerotech) bis jetzt allerdings nur in Englisch erhältlich ist. Das erste (Battletech) erklärt die Kampfregeln und deren Anwendung in der Wildnis. Citytech enthält die Zusatzregeln für Städte und am Kampf nehmen nun auch Panzer, Schweber, Helikopter und Infanterie teil. In Aerotech kommen nur noch Raumjäger und Transportschiffe (sog. Dropships), die die Mechs auf die Planeten abwerfen, hinzu. Jedes Set kostet um 40 DM.

Alexander Gelthenpoth



INSERENTENVERZEICHNIS

Alt GmbH	23
Bachler	33
bits & bytes	33
Bomico	2,17,19,132
Decom	23
Delta PD	33
Demonware	131
ECS	9
Flashpoint	111
FOUR SYSTEMS	37
Fundur	59
Funny Softwareversand	79
FUNSOFT	59
FUNTASTIC	87
GALAXY	51
Game Play	110
Gnadenlos	11
Groß-Elektronik	59
GTI GmbH	63
Hobby-Test	77
KRANZ-VERSAND	111
MN Hobby Soft	111
Monis Softwareversand	110
Müller Computersoftware	37
OKAY-SOFT	55
Public Domain Software	63
Software Corner	30/31
STEIRERFUNK	107
TS-Datensysteme	14/15
WIAL	41
World of Wonders	55

IMPRESSUM

Play Time

Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon (0911) 5325-0
Telefax (0911) 09128/14340

Chefredakteur: Christian Geltenpoth
leitender Redakteur: Arthur Kreklau
leitender Redakteur U.K.: Duncan Evans
Redaktion U.K.: Kerry Culbert, Mark Ulyatt,
Adrian Pumphry,Andrew Banner
Redaktion Deutschland: Alexander Wiederhold,
Thorsten Szameitat, Dieter Kneffel, Oliver Menne,
Christian Müller, Walter Konrad

Layout: Anja Stöberlein

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf
Telefon (0911) 5325-417

Abonnements-Bestellungen:
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Abt.Aboservice
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1

Play Time kostet im Abonnement jährlich DM 52.-
für 12 Ausgaben, einschließlich 7% MwSt. und Zustell-
gebühr innerhalb der Bundesrepublik Deutschland. Bei
Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlags infolge
von Störungen des Arbeitsfriedens, bestehen keine
Ansprüche an den Verlag.

Bankverbindung: Postgiro Nürnberg 20 30 53 859

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon (0203) 3051111

Druck:
Heckel Druck
Raudtener Straße 11
8500 Nürnberg

Grundkonzept Layout:
Profund Werbung
Fürth/Stadeln

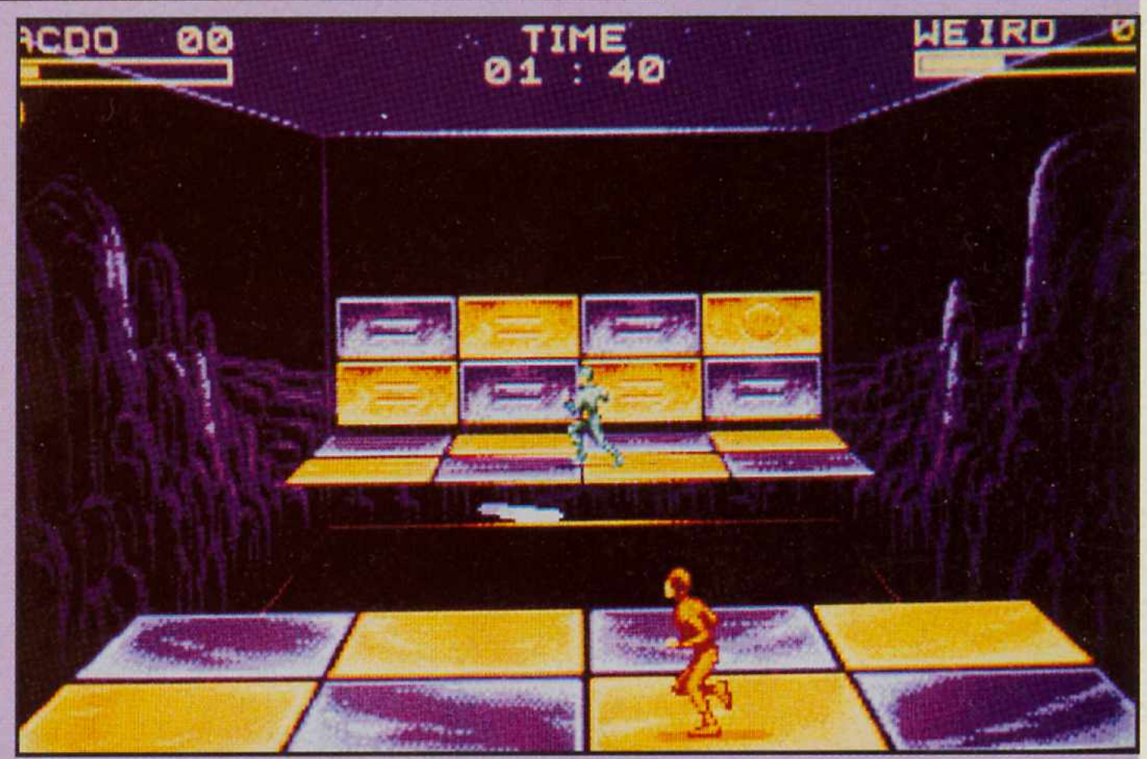
Kopieren, auch Auszugsweise, nur nach vorheriger
schriftlicher
Genehmigung durch den Verlag zulässig.

VORSCHAU

AUF DIE PLAY TIME AUSGABE 8/91

Hero Quest - eines der meistverkauften Rollen-Brettspiele. Neu auf dem Markt: die Computerumsetzung. Lesen Sie den Test in der nächsten Ausgabe.

Disc - dieses Spiel bietet perfekt animierte Spielfiguren. Genügen diese, eine alte Spielidee wieder aufzumöbeln? Die Anwwort finden sie in der nächsten Play Time.



Techno Sound turbo - die Amiga Stereo Sampling Cartridge.
Wie leistungsfähig ist dieser Hardwarezusatz? Sie wissen, wo Ihnen diese Frage beantortet wird!

Neben den brandheißen News finden Sie natürlich auch in der nächsten Ausgabe folgende Rubriken:

Budget Software:	Die preisgünstigsten Spiele auf dem Markt
Konsolenspiele:	Gameboy Game Gear, NES, ...
Rollenspiele:	Neue Spielvorstellung
Spieletests:	Über 50 Seiten Multi-Format-Tests!
Tips & Tricks:	So schaffen Sie die kniffligsten Games!
Top Ten:	Die aktuellen Gallup-Charts.

Die Play Time-Ausgabe 8/91 ist ab

12.Juli 1991

im Zeitschriftenhandel erhältlich

Bohren Sie sich durch dieses fesselnde Jump'n Run Game der neuen Generation!

P.P.HAMMER

Bietet Ihnen:

- ✳ Fantastische, unterschiedliche Grafiken . . .
- ✳ Tolle Musiken . . .
- ✳ Atmosphärische Soundeffekte . . .

- ✳ Über 2000 Screens voll packender Handlung garantieren wochenlangen Spielspass . . .

- ✳ Versteckte Steine, Leitern, Extras, Bonushöhlen . . .
- ✳ Verschieden intelligente Feinde, Fallen, Hindernisse . . .

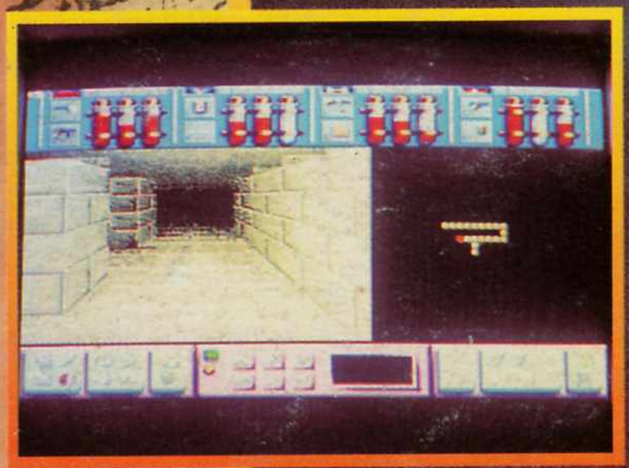
SCREENSHOTS AMIGA

Erhältlich für Amiga und C64 in jedem Computerfachhandel!

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

DEMONWARE GMBH STRAHLENBERGERSTR. 125 A 6050 OFFENBACH

THE RETURN OF MEDUSA



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

AMIGA
ATARI

BONICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

C 64
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97